

Sous la direction d'André Gunthert,
Thomas Kirchner et Marie-Madeleine Ozdoba

Nouveaux médias : mythes et expérimentations dans les arts



Nouveaux médias : mythes et expérimentations dans les arts

PASSAGES ONLINE 10

SÉRIE FONDÉE ET DIRIGÉE PAR THOMAS KIRCHNER

Sous la direction de
André Gunthert, Thomas Kirchner
et Marie-Madeleine Ozdoba

Nouveaux médias: mythes et expérimentations dans les arts

Avec la participation éditoriale de
Sara Alonso Gómez, François Aubart, Juliette Bessette,
Marie-Laure Delaporte, Claus Gunti, Caroline Marié,
Julie Martin, Marie Vicet



DEUTSCHES FORUM
FÜR KUNSTGESCHICHTE
CENTRE ALLEMAND
D'HISTOIRE DE L'ART
PARIS

Information bibliographique de la Deutsche Nationalbibliothek

La Deutsche Nationalbibliothek a répertorié cette publication dans la Deutsche Nationalbibliografie ; les données bibliographiques détaillées peuvent être consultées sur Internet à l'adresse <http://dnb.dnb.de>.



Rechte vorbehalten
freier Zugang

Cette œuvre est protégée par le droit d'auteur et/ou les droits apparentés, mais elle est accessible gratuitement. L'utilisation, en particulier la reproduction, n'est autorisée que dans les limites légales du droit d'auteur ou sur la base de l'autorisation préalable du titulaire du droit d'auteur.



Publié chez arthistoricum.net,
Universitätsbibliothek Heidelberg 2021.

Une co-édition entre :

Deutsches Forum für Kunstgeschichte / Centre allemand d'histoire de l'art (DFK Paris)
www.dfk-paris.org

et

Naima Editions (Paris-Berlin)
32 boulevard de Strasbourg – CS30108
75010 Paris, France
Éditrices: Manon Piel et Agathe Lacroix
www.naimaedititions.com

La version en ligne est à disposition en accès permanent et gratuit à l'adresse :

<http://www.arthistoricum.net> (Open Access).

URN: urn:nbn:de:bsz:16-ahn-artbook-825-6

DOI: <https://doi.org/10.11588/arthistoricum.825>

Le site internet de la publication, incluant les contenus multimédias, est consultable ici :

<https://newmedia.dfk-paris.org>

Texte © 2021, les éditeurs et auteurs

Direction et suivi éditorial : Markus A. Castor et Clara Rainer

Assistance : Karin Eisenkrein, Lara Pitteloud

Relecture : Catherine Bouanich, Julia Oswald

Traduction : Anne-Emmanuelle Fournier, Elizabeth Tucker

Design graphique et programmation : Formula (formulaprojects.net)

Intégration des contenus multimédias : Moritz Schepp (wendig.io)

Conception et production vidéo : Emilee Seymour

Couverture : Vue de l'exposition *Les Immatériaux*, site « nu vain ». © Centre Pompidou, MNAM,

Bibliothèque Kandinsky, Jean-Claude Planchet

ISSN : 2569-0949

eISSN : 2568-9649

ISBN: 978-3-98501-003-5 (Couverture rigide)

ISBN: 978-3-98501-002-8 (PDF)

Sommaire

Avant-Propos <i>Thomas Kirchner</i>	9
Introduction générale Répondre au défi des arts médiotechniques <i>André Gunthert et Marie-Madeleine Ozdoba</i>	13
I. Expériences	
Introduction de la section 1 <i>Marie-Laure Delaporte, Claus Gunti, Caroline Marié et Marie Vicet</i>	19
Vidéo Actualization / Dynamic of the Metropolis [<i>Dynamik der Groß-Stadt</i> , László Moholy-Nagy, 1925] <i>Schroeter & Berger</i>	25
Wassily Kandinsky et les images en mouvement. Un spectateur participatif du cinéma expérimental à Hollywood <i>Caroline Marié</i>	33
Exhibitionary Feedback. On <i>Cybernetic Serendipity</i> <i>Adeena Mey</i>	51
Éprouver la postmodernité. Entre interactivité et simulation du réel dans l'exposition <i>Les Immatériaux</i> (1985) <i>Marie Vicet</i>	67
Interviews on a New Spatial Paradigm in the Digital Age <i>Zoe Stillpass</i>	83
La réalité peut-elle être virtuelle ? L'art dans une bulle <i>Marie-Laure Delaporte</i>	105

Art et réalité virtuelle : présence, illusion et scénographie <i>Dialogue entre Judith Guez et Marie-Laure Delaporte</i>	121
Application Sentimental Nature, New Media, and the "Not-So-Pathetic Fallacy" <i>Lisa Swanstrom</i>	133
Exposer l'art technologique durant le confinement : esquisse d'une typologie de nouvelles formes de médiation interactives <i>Claus Gunti</i>	139
Vidéo Le Moment Fabriqué <i>Alan Butler</i>	153
Vidéo Lueur des images, chaleur des écrans, à propos d'imprégnation médiaticotechnique <i>Carole Nosella</i>	157
L'image débridée. L'expérimentation audiovisuelle et la télévision en France (1961-1992) <i>Fleur Chevalier</i>	161
<i>Homes for America</i> et <i>Hotel Palenque</i> : diapositive, oralité et circulation des images chez Dan Graham et Robert Smithson <i>Ariadna Lorenzo Sunyer</i>	179
Plaidoyer pour la reconstruction médiarchéologique comme approche complémentaire de conservation des œuvres d'art média-techniques <i>Morgane Stricot</i>	197
II. Imaginaires	
Introduction de la section 2 <i>Sara Alonso Gómez, François Aubart, Juliette Bessette et Julie Martin</i>	215
À la poursuite de l'influence, mythologie des <i>mass media</i> <i>André Gunthert</i>	219
De l'autre côté du miroir. La conquête de la pensée par les techno-imaginaires <i>Juliette Bessette</i>	229

Aux bords de l'immersion. Entre esthétique de l'occultation et éthique de l'inconséquence <i>Bruno Trentini</i>	245
Vidéo Représentations, performances, affects: différents prismes d'analyse des productions culturelles <i>Nelly Quemener</i>	261
Francesco Vezzoli: pervertir l'imaginaire global <i>Mickaël Pierson</i>	263
Une galerie de personnages. Les stéréotypes et leur manipulation à New York à la fin des années 1970 <i>François Aubart</i>	277
Vidéo L'insistance des luttes: images, soulèvements, contre-révolutions <i>Dork Zabunyan en conversation avec Sara Alonso Gómez et Julie Martin</i>	293
Contre-visualités. Tactiques artistiques contemporaines à l'ère des nouveaux médias <i>Sara Alonso Gómez et Julie Martin</i>	295
Vidéo Datarase. Installations artistiques en circuit fermé et circuits courts écologiques, comment et pourquoi court-circuiter les dispositifs numériques? <i>Samuel Bianchini</i>	313
Vidéo On the Retro-active Impact of Algorithmic Deletion on Art History <i>Katja Müller-Helle</i>	327
Biographies	329
Index	334
Crédits	339



Nouveaux Médias

Mythes et expérimentations dans les arts

Neue Medien

Mythen und Experimente in den Künsten

New Media

Myths and Experiments in the Arts

Publication numérique
du sujet annuel 2019-2020
du DFK Paris

*Digitale Publikation
des Jahresthemas 2019-2020
des DFK Paris*

Digital Publication
of the 2019-2020
annual research theme
of the DFK Paris



DEUTSCHES FORUM
FÜR KUNSTGESCHICHTE
CENTRE ALLEMAND
D'HISTOIRE DE L'ART
PARIS

Max Weber
Stiftung

Deutsche
Gemeinschaftswissenschaftliche
Institute im Ausland

NAIMA

arthistoricum.net

FACHINFORMATIONSDIENST KUNST · FOTOGRAFIE · DESIGN

Digitale Publikation des DFK Paris, 2019-2020, Jahresthema "Neue Medien". Bild: Klaus Kasper

Avant-Propos

Thomas Kirchner

Par son sujet annuel 2019–2020 *Les arts et nouveaux médias (XX^e-XXI^e siècle)*, le Centre allemand d'histoire de l'art Paris a mis à l'honneur une thématique qui suscite ces dernières années une attention croissante, du côté des arts comme de l'histoire de l'art. Au cours des XX^e et XXI^e siècles, la diffusion de la photographie, du cinéma, de la vidéo ou des contenus numériques a profondément bouleversé l'imaginaire, nourri les théories, irrigué les arts. La confrontation avec ces technologies et procédés de création d'images a redéfini notre rapport au réel, donnant en retour naissance à des formes d'expression inédites et à de nouveaux genres artistiques. Notre sujet annuel 2019-2020 a été consacré à l'interrogation de ces effets de rétroaction ainsi qu'à l'examen du dialogue parfois conflictuel qu'engendre la rencontre des arts avec les nouveaux médias. Comment les nouvelles techniques de production des images et du son s'inscrivent-elles dans l'héritage des modes d'expression plus anciens? Comment interagissent-elles avec la peinture, la sculpture, etc.? Comment la rencontre entre les formes artistiques traditionnelles et les innovations techniques a-t-elle remodelé la culture visuelle, et ouvert la voie à de nouvelles formes d'intermédialité?

Si ce questionnement a déjà donné lieu à des analyses approfondies des rapports entre photographie et arts visuels au XIX^e siècle, il demande aujourd'hui à être étendu aux médias plus récents, en particulier le cinéma, la vidéo et les images générées par ordinateur. Loin de se cantonner à étudier l'adaptation de ces nouvelles technologies aux pratiques artistiques éprouvées, l'enquête a été élargie à toutes les formes d'échanges, de résistances ou de réélaboration des arts, des théories esthétiques et des cultures visuelles au XX^e et au XXI^e siècle. Accompagné par André Gunthert (EHESS) et Marie-Madeleine Ozdoba (DFK Paris), un groupe de chercheuses et de chercheurs s'est attaché à éclairer cette thématique sous différents angles au cours de leur année au DFK Paris.

- François Aubart, *Pratiquer sans permis: la Pictures Generation et le contrôle des représentations (1977-1986)*
- Juliette Bessette, *Le tournant des années 1960-1970: quel avenir de l'art pour l'humain augmenté?*
- Marie-Laure Delaporte, *De l'usage discursif des images et dispositifs vidéoludiques dans les œuvres d'art actuelles à l'ère de la globalisation*
- Claus Gunti, *Inventer l'image numérique. Entre peinture, photo-conceptualisme et computer art (1960-1980)*
- Caroline Marié, *Fotografie und Film: Mediale Präferenzen und Strategien Wassily Kandinskys*
- Julie Martin, *Les images artistiques à dimension documentaire à l'ère des flux*
- Marie Vicet, *Place et enjeux des nouveaux médias au sein de l'exposition «Les Immatériaux» (1985)*

Le travail autour de ce sujet annuel a débuté de manière enthousiaste par une visite du Zentrum für Kunst und Medien (ZKM) à Karlsruhe. Le groupe a pu mettre à profit l'accueil du musée pour définir collectivement les grandes lignes du programme de l'année à venir dans une atmosphère idéale. Malheureusement, cet élan initial a été brutalement freiné au printemps 2020 par la survenue de la pandémie de Covid-19. Le 17 mars, un confinement a été instauré par le gouvernement français, impliquant entre autres la fermeture de l'ensemble des institutions de recherche, archives et bibliothèques – dont le DFK Paris – et rendant impossible la poursuite des recherches. Il est rapidement apparu que même le colloque annuel, prévu pour les 17 et 18 juin 2020 et qui aurait dû cette fois encore constituer le point culminant du sujet annuel du DFK Paris, ne pourrait avoir lieu sous la forme initialement prévue. Afin que nos boursières et boursiers puissent achever leurs projets en dépit de ces restrictions, nous avons alors décidé de prolonger leurs bourses de quatre mois, jusqu'à la fin de l'année 2020.

Cette situation difficile n'a toutefois pas été perçue uniquement comme une limitation des possibilités de recherche: le groupe du sujet annuel – augmenté de Sara Alonso Gómez, boursière DFK hors sujet annuel, (*Désobéissance artistique: l'art contemporain latino-américain face aux injonctions de l'ère globale*), qui participa pleinement au projet – a su y voir aussi et surtout un défi. Ainsi, dans une période placée sous le signe du télétravail et des réunions virtuelles, l'idée a émergé de donner vie au colloque annuel – déjà planifié dans le détail mais jamais concrétisé – sous la forme d'un projet éditorial. Du fait de leur spécialisation dans le domaine des nouveaux médias, les boursières et boursiers se sentaient particulièrement appelés à explorer les possibilités offertes par la publication numérique. Le format de leur publication ne pouvait se résumer à celui d'un livre électronique, il se devait d'intégrer des images animées, des œuvres d'art

vidéo, ou encore des vidéos produites par les chercheurs, mais aussi de mettre en valeur les liens transversaux entre ces contributions.

Le résultat de cette démarche, qui associe un ouvrage numérique au format PDF et un site internet dédié, est à présent sous vos yeux. Comme tous les résultats de recherche collectifs édités par le DFK Paris ces dernières années, cette publication paraît dans la collection Passages online. Outre le soutien du service arthistoricum.net de la bibliothèque universitaire d'Heidelberg, notre partenaire habituel pour la publication des Passages online, nous avons obtenu le concours de la maison d'édition franco-allemande NAIMA Paris-Berlin, spécialisée dans les publications électroniques. Qu'ils soient tous remerciés ici pour leur coopération, de même que le studio graphique Formula qui a relevé le défi de la mise en forme de ce volume hybride. Je remercie très chaleureusement Markus A. Castor, qui a mis en œuvre le projet avec son équipe au DFK Paris, Lara Pitteloud et Clara Rainer, avec le soutien d'Anne Klammt et de Moritz Schepp pour l'intégration des contenus multimédias et d'Emilee Seymour pour la réalisation des vidéos, et Marie-Madeleine Ozdoba, qui a dirigé et coordonné cette entreprise ambitieuse d'une main de maître, avec le soutien de Karin Eisenkrein. Je tiens à adresser des remerciements particuliers à la Terra Foundation for American Art pour avoir hébergé notre workshop éditorial au mois d'octobre 2020, essentiel à la réussite du projet, et à toute l'équipe du DFK Paris pour avoir contribué à le faire aboutir en dépit d'une situation épineuse. Que les boursières et les boursiers soient remerciés pour leur investissement, qui dépasse l'horizon de cette publication, ils ont considérablement enrichi la vie de notre institut par leurs recherches et leurs initiatives. André Gunthert a su quant à lui donner des impulsions toujours nouvelles, tant au projet d'édition qu'au séminaire du sujet annuel.

Introduction générale

Répondre au défi des arts médiotechniques

André Gunthert et Marie-Madeleine Ozdoba

Quelles relations entretiennent les arts et les nouveaux médias? Des débuts du cinéma jusqu'aux dispositifs de réalité virtuelle, en passant par l'art vidéo ou l'art cybernétique, les pratiques artistiques qui explorent ce champ sont accueillies par de nombreuses institutions, qui leur octroient souvent un rôle d'avant-garde. Dans la recherche en histoire de l'art, l'étude de ces courants questionne aussi bien les ressources des formes expérimentales que les enjeux de la résistance à l'hégémonie visuelle.

Les récits qui organisent ce paysage n'ont pas réglé toutes leurs contradictions. La vision la plus répandue reste guidée par le déterminisme technologique, qui en façonne l'histoire. Auteur d'un ouvrage de référence, Michael Rush décrit ainsi les expériences chronophotographiques d'Edward Muybridge en 1878, qui inspireront Marcel Duchamp et les futuristes, comme un précédent fondateur de l'appropriation esthétique de l'innovation technique¹. Le principal défaut de cette approche est de confondre *techniques* et *médias* – alors que ceux-ci sont généralement définis comme étant des instruments de communication². De ce point de vue, ce n'est plus l'invention de la photographie, mais plutôt les usages publics du cinématographe qui font figure d'étape décisive, au début du XX^e siècle.

Une autre approche privilégie l'interrogation théorique³. Dans ce cadre, le célèbre article de Walter Benjamin, «L'Œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique⁴», publié en 1936, semble fournir un point de repère pionnier: ce texte décrit à la fois le caractère auratique de la tradition et un paysage moderniste marqué par l'empreinte du cinéma, dans une optique matérialiste d'émancipation des masses. Fortement influencée par les travaux du Bauhaus et le modèle des arts appliqués, cette vision se heurtera pourtant à la condamnation des industries culturelles, formulée après-guerre par les philosophes

1 Michael Rush, *New Media in Art*, Thames & Hudson, 2^e édition, Londres 2005.

2 Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge (Ma), MIT Press, 2001.

3 Peter Weibel, *Gamma und Amplitude. Medien – und kunsttheoretische Schriften*, Berlin, Fundus, 2004.

4 Walter Benjamin, «L'Œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique», dans *Œuvres III*, Paris, Gallimard, 2000, p. 67-113.

Max Horkheimer et Theodor Adorno⁵. Démenti à la fois par les usages propagandistes des médias et par l'essor de la consommation de masse, l'optimisme moderniste des années 1930 cède la place, après la Seconde Guerre mondiale, à un pessimisme culturel où l'art endosse le rôle de rempart contre la barbarie⁶.

Moderniser l'art, questionner la modernité

Pour comprendre les enjeux des arts médiotechniques, plutôt que de s'appuyer sur une histoire ou une philosophie des médias, il semble plus pertinent de revenir aux pratiques artistiques elles-mêmes. La chronologie se modifie alors sensiblement : c'est seulement au cours des années 1960 que les expérimentations de l'art vidéo ou de l'art cybernétique manifestent l'existence d'un nouveau paradigme, inscrit dans le contexte du profond renouvellement contemporain des pratiques artistiques, aux côtés de l'art conceptuel, des arts de la performance ou de l'installation. Contrairement à l'approche de Walter Benjamin, qui décrit le cinéma commercial comme un art de la modernité, l'art vidéo ou l'art cybernétique ne correspondent pas aux usages réguliers de ces médias, mais en proposent des appropriations expérimentales qui n'ont de signification qu'à partir du monde de l'art.

Des films comme *Metropolis* (Fritz Lang) ou *Les Temps modernes* (Charlie Chaplin) ont mis en scène avec brio l'effroi qu'inspire l'industrie mécanisée du début du XX^e siècle⁷. Quelques décennies plus tard, les téléviseurs, caméras vidéo, magnétophones, répondeurs qui servent à camoufler les crimes dans la série policière *Columbo* (Richard Levinson, William Link) composent un environnement plus familier⁸. Avec ces médias du quotidien, les artistes mettent les beaux-arts à l'épreuve de la technique, de la contemporanéité et des masses : trois défis qui confrontent l'art à ses limites. Les effets attendus de ce croisement visent à la fois à moderniser l'art et à questionner la modernité.

Les œuvres médiotechniques trouveront leur place au sein de nouvelles institutions, comme le centre Georges Pompidou, imaginé en 1969 et ouvert en 1977. La mise en avant de l'instrumentation technique ou des formes industrielles permet d'afficher un rapport volontariste au contemporain. Si cette stratégie répond à l'exigence de modernité et de renouvellement qui participe de la définition de l'art depuis les avant-gardes, l'accueil de ces œuvres au sein de collections permanentes crée des contraintes inattendues. Alors que les formes

5 Theodor Adorno et Max Horkheimer, « La production industrielle de biens culturels. Raison et mystification des masses », *La Dialectique de la raison*, Paris, Gallimard, 1983, p. 129-176.

6 Eric Hobsbawm, « L'avant-garde se meurt : les arts après 1950 », dans *L'Âge des extrêmes. Histoire du court XX^e siècle*, Bruxelles, André Versaille éd., 2008, p. 645-672.

7 Fritz Lang, *Metropolis*, 153 min., 1927, UFA ; Charlie Chaplin, *Les Temps modernes*, 87 min., 1936, United Artists.

8 Richard Levinson, William Link, *Columbo*, série (7 saisons), NBC, 1971-1978 (1^e époque).

artistiques traditionnelles peuvent être mises en scène dans une éternité factice, l'obsolescence rapide des systèmes techniques crée non seulement des difficultés de conservation, mais elle expose la modernité au paradoxe de son vieillissement. Avec le présent fugitif des nouveaux médias, c'est l'histoire qui s'installe au musée. La matérialité qu'elles mettent en relief – écrans cathodiques, consoles, logiciels nécessitant l'intervention d'ingénieurs spécialisés pour une maintenance souvent vouée à l'échec – devient alors un levier conceptuel pour interroger plus largement la vie des œuvres dans les institutions muséales : comment maintenir en l'état une œuvre en action, ou au moins sa trace ? Pour une histoire de l'art qui s'attache de plus en plus à penser l'historicité et les imaginaires sociaux dont dépendent les œuvres, ce questionnement constitue l'un des apports majeurs de ce courant.

Inséparables de la notion de « masse », les médias électroniques apparaissent comme des technologies exemplaires de l'unification de publics qui ne pouvaient jusqu'alors être touchés qu'à une échelle locale. Cette incarnation de la médiation par la mise en relation des publics s'étend également au monde de l'art. En 1968, l'exposition *Cybernetic Serendipity* à l'Institute of Contemporary Arts de Londres est une des premières qui utilise l'informatique pour créer des œuvres avec lesquelles le public peut interagir. Cette inclusion du public deviendra une signature du genre, participant à l'enrichissement de la médiation muséale.

Loin des galaxies

Au-delà de la proposition de formes inédites, les arts médiotechniques s'imposent à la fois comme des instruments de critique de la culture de masse et comme des outils d'investigation des arts. Dans le champ de l'histoire de l'art, les études consacrées à ce courant ne représentent encore qu'une portion modeste. À la charnière des technologies de l'information et de la crise des représentations, l'intérêt des questions soulevées invite à amplifier l'exploration. C'est dans ce but qu'avec le groupe des chercheuses et des chercheurs spécialistes réunis par le programme du sujet annuel du Centre allemand d'histoire de l'art, nous avons sélectionné et édité les essais qui composent le présent ouvrage.

Au terme d'une enquête commune de 16 mois, effectuée en majeure partie dans les conditions difficiles de la pandémie de la Covid-19, les problématiques partagées se sont progressivement éclaircies. Pour s'adapter aux caractéristiques des objets étudiés, ce recueil propose un double environnement, en ligne et sur papier, qui permet de déployer grâce aux outils multimédias aussi bien les sources que les interventions au format vidéo. Loin des galaxies macluhaniennes

et de leur catégorisation par types de médias⁹, nous avons retenu une organisation thématique en deux parties. Tandis que la section « Expériences », coéditée par Marie-Laure Delaporte, Claus Gunti, Caroline Marié et Marie Vicet, approfondit la reconfiguration de l'objet artistique et de son appréhension par les publics, la section « Imaginaires », coéditée par Sara Alonso Gómez, François Aubart, Juliette Bessette et Julie Martin, s'attelle à replacer les technologies dans une histoire culturelle et à nuancer leur pouvoir supposé.

La pandémie a manifesté de manière brutale les enjeux politiques et sociaux du développement des réseaux, de la structuration des plateformes, de la maîtrise des algorithmes et de l'accès aux technologies de l'information. Dans ce contexte, les travaux ici réunis prennent à nos yeux un sens tout particulier, comme équipement critique, démocratique et inclusif pour une société de terrestres¹⁰.

9 Marshall McLuhan, *La Galaxie Gutenberg. La genèse de l'homme typographique* (1962, trad. de l'anglais par J. Paré), 2 vol., Paris, Gallimard, 1977.

10 Bruno Latour, *Où atterrir ? Comment s'orienter en politique*, Paris, La Découverte, 2017.

I. Expériences

Introduction

Expériences

Marie-Laure Delaporte, Claus Gunti, Caroline Marié et Marie Vicet

Dans son texte de 1922 «*Produktion-Reproduktion*¹», László Moholy-Nagy cite les exemples du gramophone, de la photographie et du film comme moyens de (re)production pour développer de nouvelles créations artistiques. Sa démarche pionnière – à la fois théorique et pratique – reliant art et technologies, a marqué son temps et a fait partie d’une avant-garde artistique tournée vers l’expérimentation, dont on peut suivre le développement jusqu’à l’émergence de l’art des «*nouveaux médias*» dans les années 1960-1970. Alors que l’utilisation d’outils techniques comme moyens de production artistiques est en même temps appréhendée avec fascination et scepticisme, l’ordinateur et la vidéo permirent, sans aucun doute, d’élargir les possibilités d’expérimentation des artistes. Ainsi, la performance-vidéo «*Seeing and Hearing Space*» de Valie Export (1974), par exemple, explicite l’émergence de la relation entre l’artiste, l’œuvre et le sujet percevant et introduit l’écran comme espace de médiation. De plus en plus présentes dans le champ artistique, deux notions fondamentales permettent de saisir les déterminations «*machiniques*» de ce type d’expérimentations : l’expérience et l’information.

Associée aux stratégies mises en place par l’art minimal ou le *happening*, la notion d’expérience implique la reconfiguration de l’objet artistique et de son appréhension par le public, mobilisant la perception spatiale dans le cadre d’un environnement spécifique. Elle peut être étendue à une série de formes moins canoniques, telles que la conférence d’artiste, forme hybride qui mêle texte, image et environnement spatial, ou encore l’abstraction géométrique, «*générat[rice] de réponses perceptives dans l’œil et l’esprit du regardeur*», plutôt qu’«*objet devant être évalué*²». Celles-ci consolident une expérience «*augmentée*» qui défie la notion moderniste de médium et qui trouve, dans la rencontre de la poésie et de l’objet, une première formulation théorique proposée par Dick Higgins en 1966 : l’*intermedia*. Inspirée des *combine paintings* de Robert Rauschenberg et du collage dans lequel on «*commença à intégrer*

1 László Moholy-Nagy, «*Produktion-Reproduktion*», dans *De Stijl* 5/7, 1922, p. 98-101.

2 William C. Seitz dans le communiqué de presse, «*The Responsive Eye*», MoMA, 3 mars 1965, URL : https://assets.moma.org/documents/moma_press-release_326374.pdf [dernier accès : 02/11/2020].

des gens en chair et en os³», cette notion consacre le déplacement d'un objet graduellement dématérialisé, pour reprendre la terminologie de la critique Lucy Lippard⁴, vers des œuvres interactives, perceptuelles, participatives ou augmentées, qui dépassent de manière radicale la notion d'art comme forme « autonome et autotélique⁵ ».

La deuxième notion qui permet de saisir les enjeux soulevés par l'émergence des nouveaux médias dans l'art est celle de l'information. L'apparition des théories de l'information au cours des années 1960, dans un contexte intellectuel poststructuraliste qui tente de comprendre la codification informationnelle dans le langage ou dans les images reflète la complexité de cette entreprise. Dans une perspective épistémologique, on peut ramener cet effort de compréhension de l'information linguistique ou visuelle à l'origine de sa communication: les machines qui la diffusent ou la transmettent doivent ainsi, nécessairement, se confronter à sa codification, et à l'informatique naissante, dont sont tributaires les nouveaux médias, ce qui interroge de manière prioritaire la façon dont une information pourrait être encodée. Les formes d'art technologique questionnées dans cette section se situent donc à la rencontre de ces deux espaces, qui pour la première fois se croisent, du moins dans leur formulation théorique, dans les théories cybernétiques énoncées par Norbert Wiener⁶ en 1948 – dont l'originalité se situe dans sa tentative de ramener au même plan deux systèmes, l'humain et le média qui véhicule l'information.

Ouvrant avec les expérimentations artistiques au Bauhaus au début du XX^e siècle à travers la réactivation contemporaine d'un projet de Moholy-Nagy des années 1920, cette section explorera différentes modalités d'expérimentation des nouveaux médias. De leurs premières mises en exposition, où l'interactivité était déjà présente, à l'immersion proposée aujourd'hui par différents dispositifs, un nouveau rapport au corps se crée dans lequel l'expérience physique peut autant être tangible que virtuelle. Si les artistes ont pu utiliser les réseaux médiatiques et de télécommunication pour créer et diffuser des formes artistiques, la crise sanitaire que nous traversons depuis 2020 nous a également contraints à virtualiser nos expériences par le biais des écrans, créant de fait de nouvelles médiations. Cet emploi accru des nouvelles technologies, en perpétuelle évolution, soulève également la question de leur obsolescence. Pour ces formes d'art technologique, nous verrons ainsi, dans le texte qui clôt la section,

3 Dick Higgins, « Sur les intermédia », dans *Appareil*, 18, 2017 [1966] URL: <https://journals.openedition.org/appareil/2379> [dernier accès le 02.11.2020].

4 Lucy Lippard, *Six Years: The Dematerialization of the Art Object From 1966 to 1972*, New York, Praeger Publishers Inc, 1973.

5 Rosalind Krauss, « Grilles », dans *Communications*, 34, 1981 [1979], p. 169.

6 Norbert Wiener, *Cybernetics: Control and Communication in the Animal and the Machine*, Paris, Hermann & Cie, Cambridge, MIT Press, 1948.

qu'il est essentiel de réfléchir à leur conservation en constituant une mémoire historique et technologique des œuvres.

L'œuvre vidéo de Schroeter & Berger *Aktualisierung / Dynamik der Großstadt* [Actualisation / Dynamique d'une grande ville] reprend le projet de film de l'artiste László Moholy-Nagy qui ne fut jamais réalisé mais publié à trois reprises dans les années 1920 sous la forme d'un scénario illustré⁷. Avec l'utilisation de technologies actuelles, Schroeter & Berger transposent dans le présent la dynamique filmique construite par la typographie – notamment les flèches, les lignes et les mots répétés –, créant une prolongation artistique autonome de l'œuvre de Moholy-Nagy. Tout en conservant les aspects caractéristiques du script « typophoto », ils mobilisent des images trouvées qui font écho à sa technique du collage. Contemporain et collègue de Moholy-Nagy au Bauhaus, le peintre abstrait Wassily Kandinsky fait l'objet de l'étude de Caroline Marié sur différentes formes de participation de l'artiste à l'aventure du médium cinématographique dans les années 1920 et 1930. Cette contribution présente à la fois les liens qui relient le peintre avec le film abstrait et le *Lichtspiel* [jeu de réflexions lumineuses], le documentaire d'artiste et le cinéma hollywoodien.

Dans la seconde moitié du XX^e siècle, le développement d'œuvres faisant usage de nouveaux modes de communication et d'information⁸ a fondamentalement changé les modalités du rapport au public. Ces créations reposent notamment sur des dispositifs⁹ de participation et d'interaction avec le visiteur, qui conduisent à redéfinir les relations aux processus médiatiques et proposent une approche dynamique de l'espace. L'exposition *Cybernetic Serendipity* (1968) sur laquelle revient Adeena Mey fut l'une des premières à mettre en scène ce changement de rapport du public à l'œuvre en présentant des créations réalisées à l'ordinateur. Cette exposition qui fut organisée à l'Institute of Contemporary Arts de Londres par Jasia Reichardt, mettait en rapport l'art et la cybernétique en valorisant les nouvelles perspectives de cette intrication dans le champ artistique, à travers des œuvres novatrices avec lesquelles le public pouvait interagir (œuvres cinétiques et cybernétiques, productions de textes génératifs aléatoires, robots radiocommandés, morceaux électroniques expérimentaux, etc.). En France, l'exposition *Les Immatériaux* étudiée par Marie Vicet proposait également une expérience de visite inédite au public. Celle-ci, organisée en 1985 au Centre Georges Pompidou par le philosophe Jean-François Lyotard et le commissaire Thierry Chaput autour des mutations provoquées par les nouvelles technologies dans différentes disciplines, exposait dans un parcours laissé libre

7 László Moholy-Nagy, « Dynamik der Großstadt » dans *MA*, 9/8-9, 1924, p. 8-10, *id.*, dans *Pásmo*, 11/12, 1925, p. 3-5 et *id.*, dans *Malerei, Fotografie, Film*, 2^e édition, Munich, 1927, (Bauhausbuch 8), p. 120-135.

8 Jean-Paul Fourmentraux (dir.), *L'Ère post-média. Humanités digitales et cultures numériques*, Paris, Hermann, 2012.

9 Voir Giorgio Agamben, *Qu'est-ce qu'un dispositif?*, Paris, Rivages, 2006 et Philippe Ortel, *Penser la représentation II. Discours, image, dispositif*, Paris, L'Harmattan, 2008.

au visiteur aussi bien des œuvres interactives, des installations multimédias mais également de nombreux projets informatiques et télématiques (romans à choix multiples, textes génératifs, programmes de calculs). Les entretiens d'artistes menés par Zoe Stillpass reflètent d'ailleurs ce nouveau paradigme spatial¹⁰ également central dans la composition des images élaborées à partir de technologies numériques. Mais il peut aussi s'agir d'espaces virtuels dont l'expérience peut être faite physiquement et mentalement grâce aux techniques de réalité virtuelle. Comme le démontre Marie-Laure Delaporte, ces œuvres, souvent immersives, perturbent les repères perceptifs et sensoriels et repoussent les frontières entre le réel et le virtuel. L'expérience corporelle et visuelle offre des modes de relation renouvelés, qu'il s'agisse de relations inter-spectateurs, phénoménologiques ou de coprésence. Dans son dialogue avec l'artiste et curatrice Judith Guez, l'auteure approfondit cette réflexion en abordant les spécificités de création et d'exposition d'œuvres réalisées avec la technologie de la réalité virtuelle et mixte, pensées pour que le visiteur puisse interagir avec son environnement. Quant à Lisa Swanstrom, elle étudie justement les relations que l'humain entretient avec son environnement naturel. La chercheuse a conçu une application informatique intitulée *The Not-So-Pathetic Fallacy*¹¹ qui offre la possibilité d'analyser au sein de textes littéraires les liens entre « êtres humains, objets naturels et expériences émotionnelles », constatant ainsi la capacité des « nouveaux médias à traduire les expériences non-humaines en termes compréhensibles par les humains ».

Mais en ces temps de mise à distance sociale, l'expérience du musée, de ses œuvres et de ses espaces peut également être envisagée de manière virtualisée, notamment par écran interposé. C'est d'ailleurs une analyse de la mise en abyme des écrans que propose Claus Gunti en nous faisant découvrir les formats d'exposition originaux de la galerie König à Berlin, ainsi que le projet *Screenwalks*, développé au printemps 2020 par le Fotomuseum Winterthur (Suisse) et The Photographer's Gallery (Londres) en réponse à la fermeture des institutions culturelles. Alors que la galerie König conçoit des expositions sous forme de jeux vidéo, la plateforme *Screenwalks* invite les artistes à faire découvrir leurs univers numériques « entre la visite guidée et l'atelier¹² ». Parmi ceux-ci figurent notamment Alan Butler qui dans le cadre de cette publication rend accessible son œuvre vidéo *Le Moment Fabriqué* (2017), créée à partir du jeu vidéo *Grand Theft Auto V*. L'œuvre est construite à partir d'images de sans-abris présents dans le jeu et participe à la critique de la société « réelle » à

10 Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge (Ma), The MIT Press, 2001.

11 Le titre fait référence au terme *pathetic fallacy* (fausseté émotionnelle) utilisé par le poète et critique d'art britannique John Ruskin dans son ouvrage *Modern Painters* (1856) afin de critiquer l'attribution de sentiments humains à la nature.

12 URL : <https://screenwalks.com>.

travers la simulation numérique, car Butler considère «les jeux vidéo comme une nouvelle forme de réalisme social».

La médiation à travers des dispositifs techniques et écraniques offre également la possibilité de développer des relations inter-personnelles et de nouvelles modalités de relation à l'image, ce que Carole Nosella théorise par «l'imprégnation médiatico-technique». Sa contribution entre recherche et création montre que l'écran devient alors le reflet de la présence de l'être et l'interface par laquelle se font les échanges humains. C'est aussi aux écrans, mais de télévision cette fois-ci, et aux images produites et diffusées par des artistes sur les chaînes françaises que s'intéresse Fleur Chevalier. En effet, dès les années 1960, certains artistes visuels ont accès aux équipements de la télévision pour créer des images électroniques et pouvoir les diffuser au public. Mais au cœur de ce média de masse, les intérêts commerciaux finissent par prendre le dessus sur les recherches expérimentales qui y trouvent de moins en moins leur place au fil des décennies. Il est également question de circulation d'images chez les artistes étudiés par Ariadna Lorenzo Sunyer. Dans le contexte des États-Unis des années 1960, ces derniers s'intéressent à l'image projetée comme médium artistique: ils conçoivent ainsi des conférences où la diapositive devient le support intermédiaire de leur discours. Tout comme la technologie du carrousel de diapositives pose de nombreuses questions de conservation-restauration depuis l'arrêt de la production par Kodak en 2004, celles des œuvres vidéo et numériques ne cessent d'en poser en raison de l'évolution constante de ces technologies. Dans le cadre de ses activités de conservatrice et restauratrice au Zentrum für Kunst und Medientechnologie de Karlsruhe, Morgane Stricot expose son approche médiarchéologique, impliquant la recontextualisation technologique systématique mais également la duplication et la reconstruction des œuvres, visant à les sauver de l'obsolescence, afin de pouvoir continuer à les exposer au public tout en collectant le plus de connaissances possibles dans le but de les transmettre.

Nous espérons donc que ces études et analyses, ainsi que ces propositions artistiques et poétiques permettront de contribuer à la réflexion sur les expérimentations faites par les artistes et les expériences vécues par le public dans le champ étendu des nouveaux médias.

Actualization / Dynamic of the Metropolis [*Dynamik der Groß-Stadt*, László Moholy-Nagy, 1925]

Schroeter & Berger



VIDEO ONLINE

<https://newmedia.dfk-paris.org/schroeter-berger.html>

Dynamik der Groß-Stadt

Duration: 13:54 min (Loop)

Film script | László Moholy-Nagy, 1925

Realization | Schroeter & Berger © 2019

Animated film, 16:9

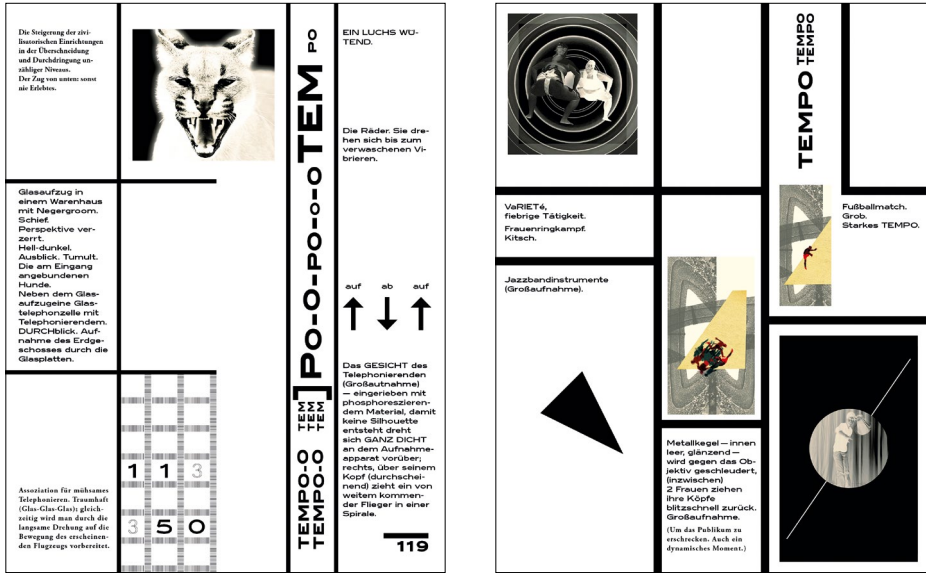
Sound | Jonas Holfeld (www.ph17.net)

Mastering | Malte Audick

Courtesy | Klassik Stiftung Weimar

In this hectic and superficial time, we find it exciting to extract from history artworks, sketches or plans that for various reasons were never or only partially realized. Having liberated them from the context in which they were constrained to emerge, we bring them into the present in order to discover what the consequences of their realization are. The possibility thus arises to expose these pieces to another present. The purpose of this process is not to give history up for lost. What results are no longer mere references to existing ideas, but rather, their autonomous further development or actualization. Such actualizations can serve to recover lost beginnings and to expose new endings. We begin where history left off, where it came to nothing, where it was obstructed.

In our engagement with the foundations and the intellectual history of the Bauhaus, in 2004 we encountered the fascinating Bauhausbuch n°8, *Painting Photography Film*, 1925, by László Moholy-Nagy. Excited by the continuing relevance of his visionary ideas, we decided to attempt a multi-media interpretation and transformation of the script for *Dynamic of the Metropolis* [*Dynamik der Groß-Stadt*], a Turkish version of which premiered in Ankara in 2005. The actualization of the film script that can be seen here is our second, which we produced in 2019 at the invitation of the Klassik Stiftung Weimar, exclusively for permanent exhibition in the new Bauhaus Museum (fig. 1).



1 Film manuscript, Schroeter und Berger, *Dynamik der Groß-Stadt*, 2019



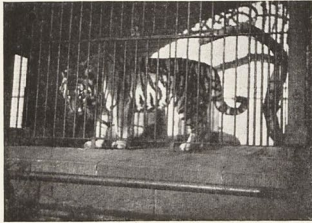
2 László Moholy-Nagy, “A nagyváros dinamikája”, first version of the film manuscript *Dynamik der Groß-Stadt, Musik und Theater Nummer* of the magazine *MA*, Volume 9, no.8, September 1924. <http://anno.onb.ac.at/cgi-content/anno-plus?aid=maa&datum=1924&pos=47&size=45>

Großaufnahme.

Die Bewegung setzt sich in einem Auto fort, das nach links saust. Man sieht ein und dasselbe Haus dem Auto gegenüber in der Bildmitte (das Haus wird immer von rechts in die Mitte zurückgezogen; dies ergibt eine starre, ruckartige Bewegung). Ein anderes Auto erscheint. Dieses fährt gleichzeitig entgegengesetzt, nach rechts.

Diese Stelle als brutale Einführung in das atemlose Rennen, das Tohuwabohu der Stadt.

Der hier harte Rhythmus lockert sich langsam im Laufe des Spiels.



Ein Tiger kreist wütend in seinem Käfig

TEMPO TEMPO TEMPO

Häuserreihe auf der einen Seite der Straße, durchscheinend, rast rechts durch das erste Haus. Häuserreihe läuft rechts weg und kommt von rechts nach links wieder. Einander gegenüber liegende Häuserreihen, durchscheinend, in entgegengesetzter Richtung rasend, und die Autos immer rascher, so daß bald ein FLIMMERN entsteht.

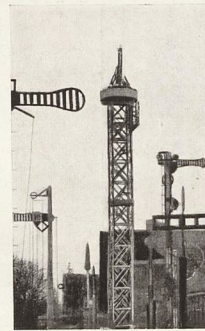
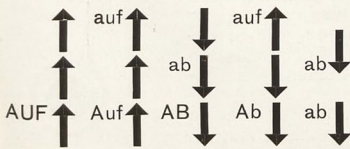
**TEMPO
TEMPO
TEMPO
TEMPO**

Ganz klar — oben hoch — Bahnzeichen:

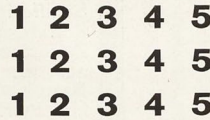


(Großaufnahme.)

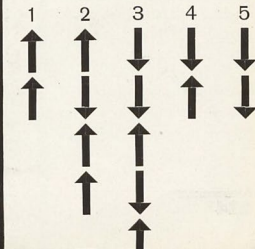
Alle automatisch, au-to-ma-tisch in Bewegung



Der Tiger: Kontrast des offenen, unbehinderten Rennens zur Bedrängung, Beengtheit. Um das Publikum schon anfangs an Überraschungen und Alogik zu gewöhnen.



Rangierbahnhof. Ausweichstellen.



3 László Moholy-Nagy, *Dynamik der Groß-Stadt*, redesigned version of the film manuscript, Bauhausbuch n°. 8 Painting Photography Film, 1927 (second edition), first published in 1925. https://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/moholy_nagy1927/0126

Metropolis

László Moholy-Nagy moved to Berlin in 1920. He subsequently planned to make a film about daily life in the city of Berlin; large cities in general had been a source of fascination since he was a child. However, starting in 1922 permission to make such a project was denied by the authorities. Not until 1931 was he able to realize his film *Berlin Still Lives*, under adverse circumstances and without a permit—after *Impressionen vom alten Marseiller Hafen (vieux port)* (1929) and *Light-Play Black White Gray* (1930).

Moholy's original project, a film on the metropolis, took form in the unique film manuscript *Dynamic of the Metropolis*, which he developed in 1921-22. In September 1924 he published the first version of the manuscript in Hungarian in the programmatic *Music and Theater Edition* of the magazine *MA*¹ (fig. 2), under the title “A nagyváros dinamikája”. It was then republished in German in 1925 in the Czech magazine *Pásmo* n° 11/12².

With the publication of a redesigned version of the manuscript in his *Bauhausbuch* n°. 8 *Painting Photography Film* in 1925, he achieved a completely different formal quality in a new phase of his artistic development. It can be inferred that by the second edition in 1927³ (fig. 3), Moholy-Nagy no longer believed the film would be realized and had come to understand the script as an avant-garde typo-photo work. In the meantime, Walter Ruttmann had produced the film *Berlin, Symphony of the Metropolis*. Examination of this work suggests that Ruttmann knew the script for *Dynamic of the Metropolis* and had clearly been more than just inspired by it. The unrealized script thus became a film-to-be-read—an early form of the photo-novella—which, especially in its written stage directions, displays literary qualities comparable with the rhythmic prose of its time, or with free verse such as was published by Lajos Kassák in the previously mentioned magazine *MA*.

Our Production

So as not merely to process the script into a live action film, and in order to approach the idea of “polycinema”, we decided to employ the graphically exciting source material as the framework for an experimental animation film. The non-stop dynamic of the metropolis was to be rendered through the vertical scrolling of the graphic framework. The current possibilities of animated film enable control in production, especially with respect to the impressive and

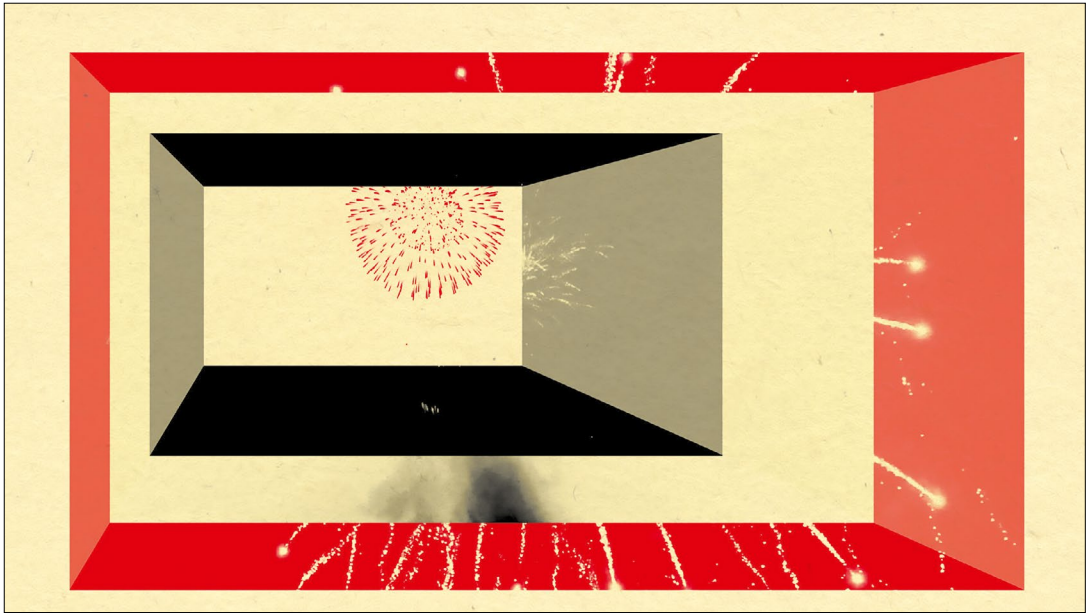
1 Available at <http://anno.onb.ac.at/cgi-content/anno-plus?aid=maa&datum=1924&pos=47&size=45>.

2 Available at <http://archiv.ucl.cas.cz/index.php?path=Pasmo/1.1924-1925/11-12/1.png>.

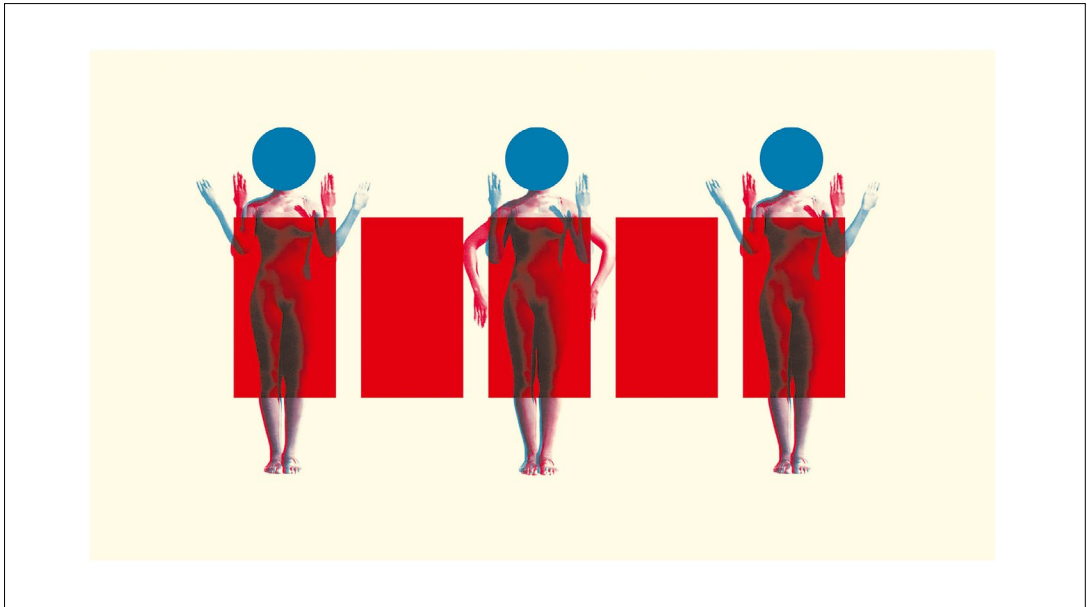
3 Available at https://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/moholy_nagy1927/0126.

critical stage directions in the script. Moholy's sensitive, attentive, and precise observations of the metropolis were to be illustrated with clearly legible means. On the basis of the collage technique and Moholy's use of appropriated images, we inserted our own images and found footage from public domain archives. Moholy was known to have devoted himself to the correlation of image and sound on various levels, so that the script with its references to "film parlant (talking pictures)" can to some extent be understood as a precursor for sound film. In accordance with these ideas, the Weimar-born musician, producer, and computer scientist Jonas Holfeld composed an elaborate audio collage for the film. The contemporary relevance of Moholy-Nagy is reflected in the concatenation of fast sequences of animated image, text, and sound elements, all of which are specific to the metropolis. Moholy-Nagy already specified a non-linear, simultaneous narrative structure in order to be able to show the dynamism, change, and development that characterize the big city. Moholy-Nagy's practical observations have a visionary character today, since the constellations that he identified have gained relevance and emerge as increasingly apparent issues facing society.

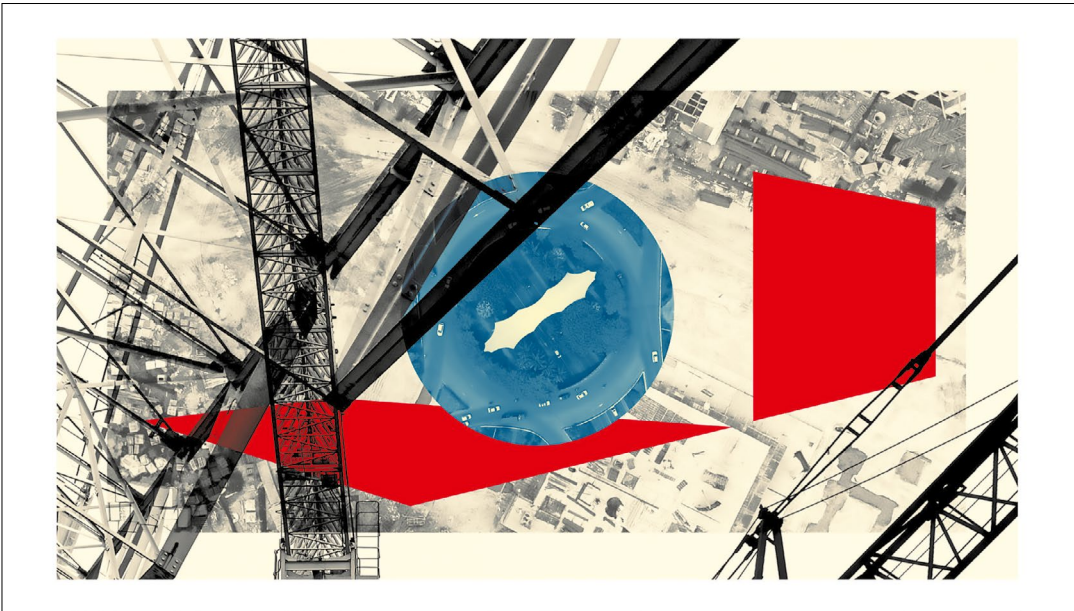
In conclusion, it should be noted that we see Moholy-Nagy as a multi-talented designer and media artist in addition to an under-appreciated planner and architect who, under the influences of the natural sciences, psychoanalysis, reform pedagogy, and collectivist anarchism, aspired to a new formation of society through education, pedagogy, and art. The absolute present of authoritarianism, life-threatening fascism and a Stalinism hostile to modernism substantially restricted his progressive ideas and plans, and thus impeded the continuing development that would have been appropriate for his work. In accordance with this marginal reading, *Dynamic of the Metropolis* presents itself as a key work for his concept of "new vision," "vision in motion"—a key work whose diverse possibilities of realization we recommend to all people who design.



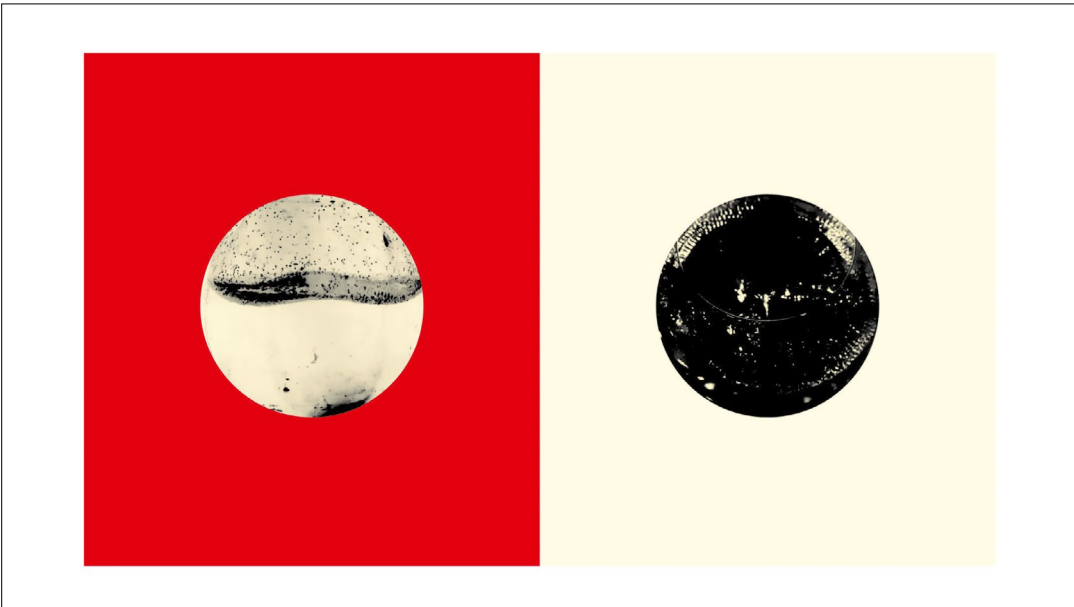
Feuerwerk aus dem Lunapark, Schroeter und Berger, Dynamik der Groß-Stadt, Videostill, 2019



Wilde Tanzkarrikatur, Schroeter und Berger, Dynamik der Groß-Stadt, Videostill, 2019



Kran bei Hausbau in Bewegung, Schroeter und Berger, Dynamik der Groß-Stadt, Videostill, 2019



Ein Glas Wasser (NUR der Wasserspiegel in Großaufnahme), Schroeter und Berger, Dynamik der Groß-Stadt, Videostill, 2019

Diese Eigenschaften — innere Spannungen — kommen eine nach der anderen aus der Tiefe seines Wesens heraus und strahlen ihre Kräfte aus. Und ihre Wirkungen und Einflüsse auf den Menschen überwinden immer leichter die Hemmungen. Kurz — der tote Punkt wird zum lebenden Wesen.

Unter vielen Möglichkeiten sollen zwei typische Fälle erwähnt werden:

1. Der Punkt wird aus dem praktisch zweckmäßigen Zustand in einen unzweckmäßigen, also in einen alogischen versetzt. **Erster Fall**

Heute gehe ich ins Kino.
Heute gehe ich. Ins Kino
Heute gehe. Ich ins Kino

Es ist klar, daß es im zweiten Satz noch möglich ist, die Versetzung des Punktes als eine zweckmäßige aufzufassen — Unterstreichen des Ziels, Nachdruck der Absicht, Posaunenklang.

Im dritten Satz ist die reine Gestalt des Alogischen in Tätigkeit, was aber als Druckfehler erklärt werden kann — der innere Wert des Punktes blitzt einen Augenblick heraus und wird sofort gelöscht.

2. Der Punkt wird dadurch aus seinem praktisch zweckmäßigen Zustand versetzt, so daß er außerhalb der Reihenkette des laufenden Satzes zu stehen kommt. **Zweiter Fall**

Heute gehe ich ins Kino



In diesem Falle muß der Punkt eine größere freie Umgebung um sich herum haben, damit sein Klang eine Resonanz erhält. Trotzdem bleibt aber dieser Klang zart, bescheiden und wird von der ihn umgebenden Schrift übertönt.

Bei Vergrößerung der freien Umgebung und der Größe des Punktes selbst vermindert sich der Klang der Schrift und der Klang des Punktes gewinnt an Deutlichkeit und Kraft (Fig. 1).

**Weitere
Befreiung
21**

1 Wassily Kandinsky, *Punkt und Linie zu Fläche. Beitrag zur Analyse der malerischen Elemente* [*Point et ligne sur plan. Contribution à l'analyse des éléments de la peinture*], 1926, variations autour de la phrase modèle «Aujourd'hui je vais au cinéma» pour illustrer sa réflexion sur l'élément géométrique point

Wassily Kandinsky et les images en mouvement. Un spectateur participatif du cinéma expérimental à Hollywood

Caroline Marié

Heute gehe ich ins Kino.
Heute gehe ich. Ins Kino
Heute gehe. Ich ins Kino¹

C'est par ces variations autour d'une phrase modèle « Aujourd'hui je vais au cinéma », que l'artiste russe Wassily Kandinsky illustre sa réflexion sur l'élément géométrique *point*, dans son ouvrage de 1926 *Punkt und Linie zu Fläche. Beitrag zur Analyse der malerischen Elemente* [*Point et ligne sur plan. Contribution à l'analyse des éléments de la peinture*]² (fig. 1).

Au premier abord, le choix d'une référence à une activité commune peut surprendre de la part d'un intellectuel, qui articule ici sa théorie picturale. L'exemple « Aujourd'hui je vais au cinéma » permet alors à l'artiste d'expliquer comment le point, en se détachant progressivement de la phrase, peut être libéré des conventions et des usages, pour pénétrer le monde de la peinture, où il se libère de sa subordination et se transforme en un être autonome³. Or, si la phrase « Aujourd'hui je vais au cinéma » sert ici à Kandinsky d'exemple pour relater l'éloignement du quotidien vers un monde intérieur, elle résonne en même temps comme l'intrusion du quotidien de l'artiste. En tant que nouveau médium, le cinéma a profondément modifié la culture visuelle au début du xx^e siècle. Comme la photographie, que Kandinsky pratiquait en amateur et qu'il utilisait fréquemment pour promouvoir son art⁴, le cinéma suscita en son

1 Wassily Kandinsky, *Punkt und Linie zu Fläche. Beitrag zur Analyse der malerischen Elemente*, Munich, 1926 (Bauhausbücher 9), p. 21.

2 Une discussion des écrits théoriques de Kandinsky dépasserait le cadre de cet article. Voir à ce sujet Reinhard Zimmermann, *Die Kunsttheorie von Wassily Kandinsky*, 2 vol., Berlin, 2002.

3 Kandinsky, 1926 (note 1), p. 21-22.

4 Voir à ce sujet notamment Helmut Friedel, « Kandinsky und die Photographie - Die Wunder der Photographie », dans *Gabriele Münter. Die Jahre mit Kandinsky: Photographien 1902-1914*, éd. par Helmut Friedel, cat.

temps de nombreux débats sur ses rapports avec les beaux-arts, et plus particulièrement avec la peinture. Ces discussions s'intensifièrent au cours des années 1920⁵. Ainsi, pour n'en citer qu'un exemple, le critique Bernhard Diebold s'interrogea en septembre 1920, dans le *Frankfurter Zeitung*, quant à la possibilité du film de s'émanciper de la reproduction servile de la nature, pour s'élever et devenir une « peinture en mouvement⁶ ». Diebold en appelait alors au peintre pour qu'il « peigne des films⁷ ». À cet égard, de nombreux artistes, tels Walther Ruttmann, Viking Eggeling ou Hans Richter, s'intéressèrent à la même époque au médium cinématographique, en l'orientant vers l'expérimentation abstraite⁸.

Par opposition avec sa pratique photographique, Wassily Kandinsky semble n'avoir jamais eu en mains une caméra ni n'avoir effectué des essais de peinture sur pellicule. S'il n'est donc pas possible de le qualifier de « cinéaste amateur »⁹, il fut néanmoins un « cinéphile ». Sa curiosité s'étend sur une large gamme d'expressions et de genres cinématographiques, au point de suggérer une forme de participation à l'aventure du médium. En dépit du grand nombre de travaux sur l'œuvre et la vie de Kandinsky, une étude approfondie de sa relation avec le cinéma reste à écrire¹⁰. Son goût peut être notamment décrit à travers trois épisodes de rencontre avec le médium cinématographique, qui eurent lieu dans les années 1920 et 1930, et dévoilent son attitude face à trois genres distincts de films: le cinéma d'avant-garde de l'époque du Bauhaus, et notamment le film abstrait animé et le *Lichtspiel* [jeu de réflexions lumineuses]¹¹, le tournage d'un documentaire consacré à son travail, et l'introduction de son œuvre dans le monde hollywoodien. À travers ces épisodes successifs, la relation de Kandinsky au médium se relève avoir été sans doute plus participative que ne le laisse supposer son état de spectateur, pratiquant le cinéma en cinéphile.

exp. Munich, Städtische Galerie im Lenbachhaus, Munich, 2007, p. 45-54. Nous analysons la relation que Kandinsky entretenait au médium photographique ainsi que son emploi de la photographie pour promouvoir son art dans le cadre de notre thèse en préparation, intitulée *Photographie et film: les préférences et stratégies médiatiques de Wassily Kandinsky*, sous la direction du Professeur Henry Keazor à l'université de Heidelberg.

5 À ce sujet voir Christian Kiening et Heinrich Adolf (éd.), *Der absolute Film. Dokumente der Medienavantgarde (1912-1936)*, Zurich, 2012 (Medienwandel – Medienwechsel – Medienwissen 25), p. 419-500, et notamment p. 429-433.

6 Bernhard Diebold, « Film und Kunst. Ein Memento an die Filmkulturträger », dans *Frankfurter Zeitung* 660, 7.9.1920, cité après Kiening/Adolf, 2012 (note 5), p. 58-62, ici p. 60. Sauf mention contraire, toutes les traductions sont les nôtres.

7 *Ibid.*

8 À ce sujet, voir par exemple *Film als Film, 1910 bis heute. Vom Animationsfilm der zwanziger Jahre zum Filmenvironment der siebziger Jahre*, éd. par Birgit Hein et Wulf Herzogenrath, cat. exp. Cologne, Kölnischer Kunstverein, Cologne, 1978.

9 Sur cette distinction, voir Laurence Allard, « L'amateur: une figure de la modernité esthétique », dans *Communications*, 68, 1999, p. 9-31. Je remercie Hadrien Viraben de m'avoir signalé cet article.

10 Nous traitons ces questions dans le cadre de notre thèse en préparation (note 4).

11 Au sujet du *Lichtspiel*, voir Anne Hoormann, *Lichtspiele. Zur Medienreflexion der Avantgarde in der Weimarer Republik*, Munich, 2003.

Kandinsky au Bauhaus, un regard sur le film abstrait

Des témoignages de Wassily Kandinsky et de sa seconde épouse Nina, née Andreievskaja, suggèrent que le peintre avait une affection particulière pour le cinéma et qu'il s'y rendait régulièrement. Ainsi, Nina Kandinsky se souvient en 1976 que lors d'un séjour de six mois à Berlin, avant que Kandinsky ne prenne possession de son poste de professeur au Bauhaus en juin 1922, « nous nous sommes abondamment livrés à notre passion d'aller au cinéma¹². » En juillet 1926, peu après son emménagement dans sa maison de maître au Bauhaus de Dessau, le peintre écrivit à son ami l'historien de l'art Will Grohmann :

Et malgré tout, c'est merveilleux ici : nous vivons à la campagne, loin de la ville, on entend des poulets, des oiseaux, des chiens, nous sentons des odeurs de foin, des fleurs de tilleul, des parfums de forêt. En quelques jours, nous sommes devenus des personnes différentes ici. Même le cinéma ne nous attire pas, et ça en dit beaucoup, vraiment beaucoup¹³.

Ce témoignage confirme que le cinéma avait pris une place importante dans le quotidien de Kandinsky avant son arrivée à Dessau ; et la pause cinématographique mentionnée dans ce courrier ne dura sans doute pas longtemps. Nina Kandinsky note en effet en 1976, dans un chapitre dédié à la personnalité de son mari, qu'aller au cinéma était pour lui un moyen de se distraire, après son travail journalier : « Après le travail, il se détendait avec de la musique, en lisant ou encore en allant au cinéma¹⁴. » Le cinéma faisait donc indirectement partie du processus créatif de Kandinsky, en tant que césure distractive. L'artiste semble avoir conservé cette habitude lors de sa période parisienne, de 1933 à 1944. Dans une lettre à son ancien élève Hans Thiemann en 1937, le peintre s'excuse du retard de sa réponse en invoquant son travail et ses loisirs, parmi lesquels il cite :

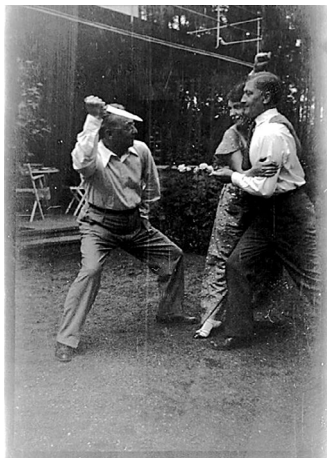
J'écris déjà depuis presque huit jours cette lettre, qui est encore et encore interrompue. Je suis dérangé par ma propre peinture (je travaille en ce moment à une nouvelle œuvre qui m'éprouve beaucoup), mais aussi par d'autres choses – des visites, des « sorties » (concerts, réceptions, cinéma, etc.)¹⁵.

12 Nina Kandinsky, *Kandinsky und ich*, Munich, 1976, p. 96.

13 Wassily Kandinsky à Will Grohmann, Dessau, 4 juillet 1926, cité après Barbara Wörwag (éd.), *Wassily Kandinsky. Briefe an Will Grohmann, 1923-1943*, Munich, 2015, p. 107.

14 Kandinsky, 1976 (note 12), p. 236.

15 Wassily Kandinsky à Hans Thiemann, sans lieu, 8-14 décembre 1937, cité après Christian Beutler, « Zwölf Briefe von Wassily Kandinsky an Hans Thiemann 1933-1939 », dans *Wallraf-Richartz-Jahrbuch* 38, 1976, p. 155-166, ici p. 164.



2 Anonyme : *Josef Albers, Nina et Vassily Kandinsky dans le jardin du Bauhaus à Dessau*, Dessau, 1931, tirage aux sels d'argent, 8,2 x 5,9 cm, tirage d'époque et négatif original, Centre Pompidou/MNAM-CCI/Bibliothèque Kandinsky, Fonds Vassily Kandinsky, n° inventaire : 660

En dehors de ces moments de détente, Kandinsky se confronta à un autre genre de cinéma, présenté au Bauhaus même. Durant les années où il y enseigna, de 1922 à 1933¹⁶, et malgré les souhaits formulés durant cette période par le professeur László Moholy-Nagy, aucun cours de film ou lieu d'expérimentation filmique ne furent organisés, faute de moyens¹⁷. Le médium cinématographique joua cependant un rôle important au sein du Bauhaus, et suscita de nombreuses références dans la pratique photographique de ses membres. En témoigne une photographie qui montre Josef Albers et le couple Kandinsky posant pour un tableau vivant composé d'après un film¹⁸ (fig. 2).

Les nombreux écrits et la correspondance abondante de Kandinsky ne permettent cependant pas d'établir précisément la liste des films que le peintre a pu voir, au sein du Bauhaus et en dehors. L'historiographie actuelle considère qu'il a assisté à trois soirées cinéma organisées dans l'école à Dessau en juin 1930. Lors de ces manifestations artistiques, Hans Richter, intervenant au Bauhaus, présenta entre autres ses films abstraits *Rhythmus 21*¹⁹ et *Rhythmus 23*²⁰. La *Symphonie diagonale* de Viking Eggeling, mort cinq ans plus tôt, fut également projetée à l'occasion de ces événements²¹.

L'historien du cinéma Klaus Lippert rapporte en outre en 1981, mais sans citer de source, qu'après avoir vu le film d'Eggeling, Kandinsky se serait exclamé : « Cela, il l'a copié sur moi²². »

Comme mentionné en introduction, à cette même époque, Kandinsky intègre le cinéma et les expérimentations qui l'entourent à ses réflexions écrites sur l'art.

16 Kandinsky prit, le 1er juillet 1922, ses fonctions de professeur, un poste qu'il occupa au cours des installations successives du Bauhaus à Weimar, Dessau et Berlin, jusqu'en 1933. Voir Magdalena Droste, « Wassily Kandinsky: Der programmatische Professor am Bauhaus 1922-1933 – Lehralltag unter drei Direktoren », dans *Wassily Kandinsky – Lehrer am Bauhaus*, éd. par Magdalena Droste, cat. exp. Berlin, Bauhaus-Archiv/Museum für Gestaltung, Berlin, 2014, p. 32-91.

17 Voir Thomas Tode « bauhaus & film: Mesalliance oder verpasstes Rendezvous? », dans *Maske und Kothurn. Internationale Beiträge zur Theater-, Film- und Medienwissenschaft* 56/1-2, 2011 [2012], p. 7-16, ici p. 7.

18 Sur les références cinématographiques dans la photographie du Bauhaus, voir par exemple Thomas Tode « Schule des Sehens. Über einige interdisziplinäre Aspekte des Films am Bauhaus », dans *Maske und Kothurn. Internationale Beiträge zur Theater-, Film- und Medienwissenschaft* 56/1-2, 2011 [2012], p. 17-46.

19 Hans Richter, *Rhythmus 21*, DE 1921/1923, éd. par Stiftung Bauhaus Dessau, 2009.

20 Hans Richter, *Rhythmus 23*, DE 1923/1925, éd. par Stiftung Bauhaus Dessau, 2009.

21 Viking Eggeling, *Symphonie diagonale*, DE 1921-1924/25, éd. par Stiftung Bauhaus Dessau, 2009. De nouvelles recherches sur ce film ont été présentées dans la cadre de l'exposition *bauhaus.film.expanded* au ZKM Karlsruhe, Peter Weibel et Markus Heltschl, « Symphonie Diagonale Revisited », le 26 avril 2020, URL: <https://zkm.de/de/veranstaltung/2020/04/symphonie-diagonale-revisited> [dernier accès: 28/09/2020]. Concernant cette projection voir Tode, « Schule des Sehens », 2012 (note 18), p. 42-43.

22 Klaus Lippert, « Bauhaus und Kinematographie. Lazlo Moholy-Nagy (1895-1946), ein Pionier des Films », dans *Prisma. Kino- und Fernseh-Almanach* 12, 1981, p. 241-254, ici p. 244.

En 1927, répondant à un article du critique Ernst Kállai portant sur la relation entre peinture et photographie²³, Kandinsky élargit ainsi la discussion aux relations entre peinture et film²⁴. Malgré le rythme accéléré des transformations technologiques contemporaines, l'artiste s'interroge sur la pertinence de l'opposition entre peinture et film, entre statique et cinétique. Il évoque en ce sens l'existence d'une dimension temporelle dans la peinture de chevalet, notamment à travers l'expérience dans la durée qu'en a le spectateur. Défendant l'égalité entre la peinture et le cinéma, Kandinsky n'envisage pas que ce dernier en vienne à remplacer la première. Toute partialité serait à ce titre dangereuse, et, selon l'image qu'il emploie, sauter sur une même jambe entraînerait inévitablement la paralysie de l'autre. Dans un second article nommé « UND. Einiges über synthetische Kunst », également paru en 1927, il affirme en outre que les frontières entre les arts du XIX^e siècle ont été progressivement abolies depuis, rendant désormais possible l'avènement d'un art synthétique²⁵. Il cite à ce propos les spectacles d'orgues de couleurs [*Farbenorgel*] qui ont eu lieu en Angleterre, en Allemagne et aux États-Unis. Il mentionne également, pour l'Allemagne, les jeux de lumières colorées sur fond musical [*Lichtspiele*], ainsi que, pour la France et l'Allemagne, les débuts du cinéma abstrait accompagnés en musique, mais sans citer d'exemples précis²⁶. Dans cet article, Kandinsky apparaît donc en spectateur intéressé et informé des récents développements et des expérimentations cinématographiques, qu'il relie à sa propre pratique artistique en mentionnant dans une note sa pièce de théâtre expérimental *Gelber Klang* [*Sonorité jaune*], publiée pour la première fois en 1912 dans l'*Almanach du Cavalier bleu*²⁷.

La connaissance de Kandinsky des *Lichtspiele* [jeux de réflexions lumineuses] suggère qu'il a assisté à la projection des *Reflektorische Farblichtspiele* de Kurt Schwerdtfeger, élève du Bauhaus²⁸. Ces formes géométriques abstraites créées à l'aide de lumières colorées semblent avoir été montrées pour la première fois lors d'une fête privée organisée par Kandinsky en février 1922²⁹. Ludwig Hirschfeld-Mack, un autre élève du Bauhaus, en développa le principe

23 Ernst Kállai, « Malerei und Photographie », dans *io Internationale Revue* 1/4, 1927, p. 148-157.

24 Outre celle de Kandinsky, d'autres réponses de plusieurs artistes et critiques figurent dans : Wassily Kandinsky et al. « Diskussion über Ernst Kallai's Artikel 'Malerei und Fotografie' », dans *io Internationale Revue*, 1/6, 1927, p. 227-236, ici p. 230-231.

25 Wassily Kandinsky, « UND. Einiges über synthetische Kunst », dans *io Internationale Revue*, 1/1, 1927, p. 4-11, ici p. 7.

26 *Ibid.*, p. 7 avec note 4, p. 10.

27 Wassily Kandinsky, « Der gelbe Klang. Eine Bühnenkomposition », dans Wassily Kandinsky et Franz Marc (éd.), *Der Blaue Reiter*, Munich, 1912, p. 115-131.

28 Schwerdtfeger explique son approche dans l'article : Kurt Schwerdtfeger, « Reflektorisches Lichtspiel », dans *Der Sturm* 15/1, 1924, p. 46. Reconstitution : Kurt Schwerdtfeger, *Reflektorische Farblichtspiele*, DE 1922/1967, éd. par Stiftung Bauhaus Dessau, 2009.

29 Stefan Schwerdtfeger et Michael Stoeber, « Talking Backgrounds », dans Kurt Schwerdtfeger (*Bauhaus Weimar*). *Reflektorische Farblichtspiele (1922/1968)*, éd. par Red Avocado Film, 2010 et Melissa Venator, « Kurt Schwerdtfegers reflektorische Lichtspiele, 1922 », dans *bauhaus imaginista. Die globale Rezeption bis heute*, éd. par Marion von Osten et Grant Watson, cat. exp. Berlin, Haus der Kulturen der Welt, Bern, Zentrum Paul Klee, Nottingham, Nottingham Contemporary, Zurich 2019, p. 256-259, ici p. 256.

avec ses *Farbenlichtspiele* à partir de 1923³⁰. Ces dernières furent entre autres présentées à la suite d'une conférence de Kandinsky en février 1925 à Leipzig³¹.

Le 4 avril 1928, Kandinsky se rapprocha lui-même de ces expérimentations en mettant en scène les *Bilder einer Ausstellung* [Tableaux d'une exposition] du compositeur russe Modest Mussorgsky, au Friedrich-Theater de Dessau, à l'invitation de son directeur Georg Hartmann³². Dans l'écriture de cette suite pour piano, Mussorgsky s'était inspiré en 1897 des dessins de voyage de son ami, le peintre et architecte, Viktor Hartmann. Kandinsky retraduit à son tour visuellement l'impression provoquée en lui par l'écoute de cette musique³³.

L'ensemble composé de seize images essentiellement abstraites faisait usage de la lumière colorée en suivant les écrits théoriques de l'artiste sur le théâtre et la perception des couleurs, lui permettant de réaliser sa vision d'une synthèse scénique³⁴. Par exemple, dans le tableau sept nommé *Bydlo*, plusieurs formes géométriques traversent la scène de droite à gauche, soit suspendues par des fils de fer, soit déplacées par des employés invisibles, cachés par une paroi noire, comme le note Kandinsky dans le manuscrit de la pièce³⁵. Sur une aquarelle intitulée *Tableau VII, Bydlo*, il ajouta des indications concernant les couleurs de ces formes et leur éclairage, tout en précisant que la mise en scène de ce tableau n'était possible qu'avec un bon projecteur de lumière, ce qui témoigne de ses exigences techniques³⁶ (fig. 3). Dans un article consacré à sa mise en scène, Kandinsky souligna le rôle de ces différents éléments picturaux employés: les formes elles-mêmes, leurs colorations, celles des projections lumineuses, donnant l'effet de peintures en profondeur, le jeu autonome de la lumière colorée, le

30 Reconstitution: Ludwig Hirschfeld-Mack, *Kreuzspiel*, DE 1964-1965, éd. par Stiftung Bauhaus Dessau, 2014.

31 Hirschfeld-Mack inclut des recensions critiques de cette manifestation dans sa publication dédiée aux *Lichtspiele*: Ludwig Hirschfeld-Mack, *Farben Licht-Spiele. Wesen Ziele Kritiken*, Weimar, 1925 publié dans Kiening/Adolf, 2012 (note 5), p. 127-138; voir aussi Peter Stasny, « Die Farbenlichtspiele », dans *Ludwig Hirschfeld-Mack. Bauhüsler und Visionär*, éd. par Andreas Hapkemeyer et Peter Stasny, cat. exp. Bozen, MUSEION - Museum für Moderne Kunst, Wien, Jüdisches Museum, Francfort-sur-le-Main, Jüdisches Museum der Stadt Frankfurt am Main, Ostfildern 2000, p. 94-112, ici p. 100.

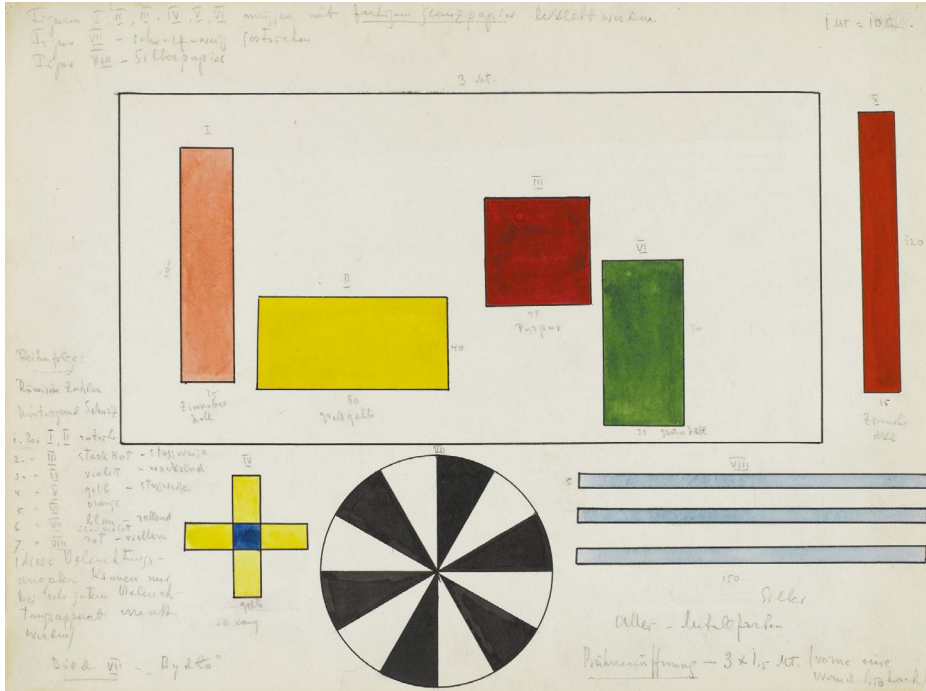
32 Reconstitution: Wassily Kandinsky, *Bilder einer Ausstellung*, DE 1984, éd. par Stiftung Bauhaus Dessau, 2014.

33 Wassily Kandinsky, « Modeste Mussorgsky: "Bilder einer Ausstellung" », dans *Das Kunstblatt* 14, 1930, p. 246.

34 Il s'agit de la seule mise en scène réalisée d'une pièce de théâtre de Kandinsky. *Kandinsky: œuvres de Wassily Kandinsky, 1866-1944*, éd. par Christian Derouet et Jessica Boissel, cat. exp. Paris, Musée national d'art moderne, Centre Georges Pompidou, Paris 1984, p. 232-233 et p. 308-317, ici p. 232 et Gerhard Köhler, « "Das Bild war in ständiger Bewegung" Zu Kandinskys Bilder einer Ausstellung », dans Erik Stephan (éd.), *Punkte und Linie zu Fläche. Kandinsky am Bauhaus*, cat. exp. Jena, Kunstsammlung Jena, Jena, 2009, p. 148-161, ici p. 149.

35 Jessica Boissel, « Mussorgsky: Bilder einer Ausstellung », dans Jessica Boissel (éd.), *Wassily Kandinsky. Über das Theater. Du théâtre. O Teatpe*, Cologne, 1998, p. 291-313, ici p. 298. Voir aussi Marcel Bongni, *Wassily Kandinskys Synthese der Künste. Eine Analyse von « Bilder einer Ausstellung »*, thèse Zurich, 1998, Zurich 2000, p. 143-152.

36 Wassily Kandinsky, *Tableau VII, Bydlo*, 1928, encre de chine et aquarelle, 30 x 40 cm, inscrit à la mine de plomb, Centre Pompidou/MNAM-CCI, Paris. Vivian Endicott Barnett, *Kandinsky. Werkverzeichnis der Aquarelle*, t. 2, 1922-1944, Munich, 1994, n° 816, p. 178.



3 Wassily Kandinsky, *Tableau VII, Bydlo*, 1928, encre de chine et aquarelle, 30 × 40 cm, inscrit à la mine de plomb ; numérotation des pièces et indications en allemand concernant des couleurs.

En haut à gauche : « Figuren I, II, III, IV, V, VI müssen mit farbigem Glanzpapier beklebt werden / Figur VII - schwarz-weiß gestrichen / Figur VIII - Silberpapier »

En bas à gauche : « Reihenfolge: / Römische Zahlen / Hintergrund schwarz / 1. bei I, II rotes Licht / 2. III stark Rot - stossweise / 3. IV violett - wackelnd / 4. V gelb - stossweise / 5. VI orange / 6. VII blau-rollend / 7. VIII über violett rot - Wellen / (diese Beleuchtung- / angaben können nur / bei sehr gutem Beleuch- / tungsapparat erreicht / werden) »

Et à droite : « Silber / Alles Metallfarben/Bühnenöffnung - 3 × 1,5 Mt (vorne eine / Wand, 1,50 hoch) »

Centre Pompidou, Paris, n° inventaire : AM 1981-65-126

montage et le démontage des tableaux en accord avec la musique³⁷. L'historien de l'art Ludwig Grote considéra dans un article sur cette pièce que Kandinsky aurait ici dépassé les expérimentations de Moholy-Nagy et Hirschfeld-Mack. Grote décrit l'effet de cette mise en scène en la rapprochant de la pratique picturale de l'artiste : « Les formes n'apparaissent que comme des surfaces, la scène semblait complètement irréaliste en raison du fond noir et de l'éclairage, comme l'espace dans les peintures de Kandinsky³⁸. » Cette peinture de lumière, à la suite des *Lichtspiele* du Bauhaus, mettait en jeu la temporalité de

37 Kandinsky, 1930 (note 33), p. 246.

38 Ludwig Grote, « Bühnenkompositionen von Kandinsky », dans *i 10 Internationale Revue* 2/13, 1928, p. 4-5, ici p. 5.

l'expérience picturale. Par cette synthèse des arts, combinant théâtre, lumière, peinture et musique, Kandinsky s'inscrivait dans une émulation directe avec les expérimentations cinématographiques contemporaines présentées au Bauhaus.

Wassily Kandinsky dans les films *Schaffende Hände* [Mains créatrices] de Hans Cürlis

La relation de Kandinsky au cinéma ne saurait cependant être limitée à ses expériences plastiques liées au Bauhaus, au film abstrait et plus généralement à la *Lichtkunst* [art de la lumière]. En 1926, il eut notamment l'occasion de se trouver cette fois devant une caméra.

La série de films *Schaffende Hände*³⁹, dont les premières prises de vue eurent lieu entre 1922 et 1923⁴⁰, contribua à fonder la réputation internationale de son réalisateur Hans Cürlis, également docteur en histoire de l'art⁴¹. Cürlis fonda, le 11 juillet 1919, l'Institut für Kulturforschung, avec lequel il produisit cette série de films jusque dans les années 1960⁴². Successivement, il s'intéressa aux peintres, dont Wassily Kandinsky, puis aux sculpteurs, et enfin aux métiers de l'artisanat et aux techniques artistiques⁴³. À ce titre, Cürlis est considéré aujourd'hui comme un pionnier du *Kulturfilm* [film culturel]⁴⁴. Lui-même donnait de ce genre la signification suivante: «*Kulturfilm* est un terme générique désignant tous les films qui visent à transmettre des connaissances⁴⁵.»

Les séquences montrant Wassily Kandinsky furent donc intégrées à la partie originale des *Schaffende Hände* dédiée aux peintres, qui fut présentée, en

39 *Schaffende Hände* est souvent qualifié de «cycle» de films. En raison du matériel hétérogène et des différentes combinaisons des séquences filmiques, Burcu Dogramaci a proposé en 2017 d'utiliser le terme «série», ou encore l'expression «Filmgruppe [groupe de film]» employée par Cürlis lui-même. Burcu Dogramaci, «Künstlerfilme von Hans Cürlis. Von schaffenden Händen und sich erschaffenden Werken», dans Oliver Jahraus (éd.) et al., *Sache/Ding. Eine ästhetische Leitdifferenz in der Medienkultur der Weimarer Republik*, Munich 2017, p. 278-291, ici p. 279.

40 Reiner Ziegler date les premières prises de vue de *Schaffende Hände* en 1922 suivant la datation rétrospective de Cürlis, Reiner Ziegler, *Kunst und Architektur im Kulturfilm 1919-1945*, thèse Stuttgart, 2002, Constance, 2003, (Close up Schriften aus dem Haus des Dokumentarfilms 17), p. 47. Hans Cürlis, «Erfahrungen aus der Kunstfilm-Arbeit», dans Deutsche UNESCO-Kommission (éd.), *Film im Museum*, Cologne, 1967, p. 84-85, ici p. 85. Ulrich Döge estime quant à lui que la série débute en 1923, date mentionnée dans la publication accompagnant le film. Ulrich Döge, *Kulturfilm als Aufgabe. Hans Cürlis 1889-1982*, Berlin, 2005 (Filmblatt-Schriften, 4), p. 27 et Hans Cürlis, *Schaffende Hände I. Die Maler, zu dem Filmwerk «Schaffende Hände» des Instituts für Kulturforschung, Berlin*, Berlin, 1926, (Veröffentlichungen des Kunstarchivs 24), p. 12 et 29.

41 Döge, 2005 (note 40), p. 9.

42 *Ibid.*, p. 18-21 et Reiner Ziegler, «Schaffende Hände. Die Kulturfilme von Hans Cürlis», dans Klaus Kreimeier (éd.) et al., *Geschichte des dokumentarischen Films*, t. 2, *Weimarer Republik 1918-1933*, Stuttgart, 2005, p. 219-227, ici p. 219.

43 Döge, 2005 (note 40), p. 81-82 et p. 85.

44 *Ibid.*, p. 13.

45 Hans Cürlis, «Zwei bedeutsame Reden auf dem Werbefilmkongress», dans *Film-Kurier* 193, 15.08.1929, cité après Döge, 2005 (note 40), p. 13, note 16.

cinq actes réunissant une dizaine d'artistes, en 1926⁴⁶. Elles ne figurent cependant pas dans le livre qui accompagna la réalisation de ce premier film⁴⁷. Dans cette publication, Cürlis expliquait son approche documentaire, caractérisée par sa focalisation sur la main créatrice, limitant les apparitions des visages des artistes à de courts plans, afin de mettre en valeur l'exécution manuelle⁴⁸.

Dans l'introduction de son texte, Cürlis s'interrogeait dès lors sur l'apport du médium cinématographique à l'histoire de l'art, et sur sa contribution à une recherche scientifique⁴⁹. Il expliquait ensuite les avantages de cette approche par ces termes :

Il ne s'agissait pas de démontrer « comment une œuvre d'art est créée ». Cela va sans dire que l'acte de création proprement dit ne peut pas être saisi par le film, puisqu'il se situe en dehors du manuel et du visible. Mais ce qui se passe au niveau manuel, ce que je peux voir en suivant la main, « ce que fait la main », la caméra le voit aussi [...]. Le film veut montrer la main comme instrument le plus noble de l'artiste [...]. Il [l'appareil] est complètement objectif et ne connaît pas de fatigue ou de négligence. [...] Le film ne peut être vu qu'une seule fois; comme le processus lui-même, on peut le voir cent fois et, si on le souhaite, des centaines de fois. Et les événements se déroulent toujours avec une identité absolue, comme la première fois. Ce ne sont pas une ou deux personnes qui voient ce qui se passe, comme dans le meilleur des cas dans l'atelier du peintre. Un nombre illimité de spectateurs peut voir le même extrait de film, aussi souvent qu'il le souhaite. Et quelle manière de voir! Sans être sous l'influence de l'atelier et du maître, mais dans un gigantesque agrandissement qui ne peut rien cacher. [...] Il [le spectateur] voit alors de près la main en action, dans une intimité que l'artiste ne tolérerait

46 Hans Cürlis, *Schaffende Hände. Die Maler*, DE 1926, caméra: Walter Türck, production: Institut für Kulturforschung, 35 mm, muet, 1711 m., autorisation: 01.11.1926. Les prises de vues montrent les artistes suivants: Lovis Corinth, George Grosz, Wassily Kandinsky, Käthe Kollwitz, Max Liebermann, Max Oppenheimer (Mopp), Emil Orlik, Max Pechstein, Max Slevogt, Lesser Ury et Heinrich Zille. Voir Ziegler, 2003 (note 40), p. 47 et Döge, 2005 (note 40), p. 80.

47 Cette absence dans la publication s'explique sans doute par le fait que Kandinsky fut filmé peu avant sa parution. L'existence dans sa bibliothèque d'un exemplaire de l'ouvrage dédié à l'artisanat démontre cependant l'intérêt qu'il portait à cette série de films, Hans Cürlis, *Schaffende Hände. Kunsthandwerk. Bronzeguss, Gold- und Silberschmiedearbeiten, Mosaik, Porzellan, aus dem Filmzyklus "Schaffende Hände" des Instituts für Kulturforschung*, Berlin, 1928, Centre Pompidou/MNAM-CCI/Bibliothèque Kandinsky, Fonds Wassily Kandinsky, n° inventaire: L 137. Dans l'ouvrage de 1926 dédié aux peintres figuraient les artistes suivants: Lovis Corinth, Otto Dix, Dietz Edzard, George Grosz, Käthe Kollwitz, Max Liebermann, Max Oppenheimer (Mopp), Emil Orlik, Max Pechstein, Joachim Ringelnatz, Christian Rohlf, Matthäus Schiestl, Max Slevogt, Lesser Ury et Heinrich Zille. Cürlis, 1926 (note 40).

48 À ce sujet voir Dogramaci, 2017 (note 39), p. 282.

49 Cürlis, 1926 (note 40), p. 3-4. Sur la réception et l'utilisation du film en histoire de l'art de 1910 à 1940, voir Barbara Schrödl, « Die Kunstgeschichte und ihre Bildmedien. Der Einsatz von Fotografie und Film zur Repräsentation von Kunst und die Etablierung einer jungen akademischen Disziplin », dans Anja Zimmermann (éd.), *Sichtbarkeit und Medium. Austausch, Verknüpfung und Differenz naturwissenschaftlicher und ästhetischer Bildstrategien*, Hambourg, 2005, p. 151-168.

pas pendant son travail. Par l'intermédiaire de la caméra, le spectateur devient le témoin d'événements qui lui sont autrement inaccessibles. Cette vérifiabilité sans restriction confère au film les propriétés du matériau scientifique le plus précieux [...] ⁵⁰.

Malgré la mise en œuvre par Cürlis de son souhait de vérifiabilité, d'objectivité, d'authenticité et de visionnement répété, il était conscient que les artistes n'étaient pas habitués à être filmés, du risque de les voir prendre des expressions figées et artificielles, nuisant ainsi à l'authenticité souhaitée ⁵¹. Au final, Cürlis tenait à prévenir le malentendu qui pourrait laisser croire au spectateur que l'œuvre avait été peinte ou dessinée à son intention. Le spectacle de la main devait ainsi garder le sens d'une observation discrète par un spectateur privilégié ⁵².

Kandinsky accepta visiblement de participer au projet de Cürlis, donnant ainsi, de façon indirecte, son approbation aux intentions du cinéaste. À la différence de nombreuses images de peintres filmées pendant leur travail par Cürlis, les prises de vue de Kandinsky ne furent pas tournées dans son atelier, ni même chez lui, mais dans la galerie Neumann-Nierendorf de Berlin. Le tournage eut en effet lieu à l'occasion de l'exposition itinérante célébrant le soixantième anniversaire du peintre et qui fit étape à Berlin du 14 novembre au 15 décembre 1926 ⁵³. Durant les préparatifs de cette manifestation, Kandinsky avait annoncé à Will Grohmann dès 1925 qu'il prévoyait de tirer parti de toutes les possibilités offertes par ce jubilé ⁵⁴. Cette intention pourrait expliquer le choix du lieu, qui a pu être également déterminé par des motifs financiers. En effet, Cürlis, en se gardant de tout jugement de valeur, justifia, dans son ouvrage, sa sélection de peintres en invoquant ses restrictions budgétaires, qui le contraignirent à réaliser la plupart des prises de vues à Berlin ⁵⁵. Il semble donc que cette exposition ait représenté une opportunité de part et d'autre : Cürlis y trouvant l'occasion d'élargir sa galerie d'artistes, et Kandinsky celle de promouvoir son art de façon exceptionnelle.

En raison de sa disponibilité, nous nous référons ici au film documentaire *Aus den Ateliers der zwanziger Jahre. Der Filmpionier Hans Cürlis und seine Malerporträts* de Josef Kirchmayer, produit en 1989, qui incorpore de nombreuses séquences de *Schaffende Hände* ⁵⁶. De fait, aucune version originale

⁵⁰ Cürlis, 1926 (note 40), p. 5-6.

⁵¹ Cürlis, 1926, (note 40) p. 12 et Karl Stamm « Der Künstler im Dokumentarfilm. Aspekte der Authentizität », dans Helmut Korte et Johannes Zahlten (éd.), *Kunst und Künstler im Film*, Hameln 1990 (Art in Science - Science in Art 1), p. 63-68, ici p. 65.

⁵² Cürlis, 1926 (note 40), p. 11.

⁵³ Georgia Illetschko et Katharina Katz, « Kandinsky Exhibitions », dans Vivien Endicott Barnett, *Kandinsky. Werkverzeichnis der Aquarelle*, t. 1, 1900-1921, Munich, 1992, p. 493-525, ici p. 510.

⁵⁴ Wassily Kandinsky à Will Grohmann, Dessau, 29 septembre 1925, cité après Wörwag, 2015 (note 13), p. 85.

⁵⁵ Cürlis, 1926 (note 40), p. 9-10.

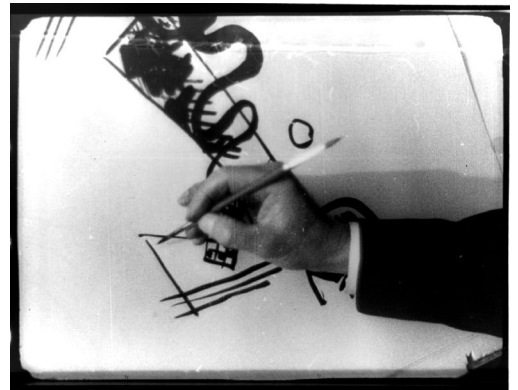
⁵⁶ Josef Kirchmayer, *Aus den Ateliers der zwanziger Jahre. Der Filmpionier Hans Cürlis und seine Malerporträts*,

de la série ne subsiste aujourd'hui. Seuls des fragments sont conservés dans différentes archives cinématographiques, toute reconstitution restant par ailleurs incertaine du fait des nombreux montages successifs que Cürlis lui-même produisit au fil des décennies⁵⁷. Cet état de conservation reflète l'intention de Cürlis de ne pas donner de fin à son œuvre, qu'il considérait comme des archives ouvertes⁵⁸. Selon lui, le contenu pourrait être prélevé et arrangé par les enseignants, travaillant dans des musées ou des écoles d'art, selon leurs souhaits, à la manière de diapositives. Son projet cinématographique n'avait dès lors pas eu de prétention à exister sous une forme définitive⁵⁹. Ces explications soulignent également à quel public Cürlis destinait en partie son œuvre : le milieu de l'enseignement – et en particulier celui de l'art et de son histoire.

La séquence consacrée par Cürlis à Kandinsky suit un scénario commun aux autres. Dans la version considérée ici, le spectateur voit d'abord la main droite de l'artiste écrivant son nom⁶⁰. La signature, présentée d'ordinaire à la fin du processus créateur⁶¹, introduit ici la séquence à la façon d'un titre et annonce l'identité du peintre qui s'apprête à être montré. La main de Kandinsky entreprend ensuite un dessin abstrait à l'encre, brièvement interrompu par un plan montrant le visage de l'artiste (fig. 4). Le peintre est vêtu d'un costume et d'un nœud papillon ; il baisse les yeux et regarde avec attention son travail, semblant resté immobile durant les quelques secondes de cette prise de vue. La caméra



4 Anonyme : *Vassily Kandinsky dans son atelier* [Filmstill *Schaffende Hände* de Hans Cürlis], vers 1930 [1926], tirage aux sels d'argent, 3,5 x 4 cm, tirage moderne après négatif original, Centre Pompidou/MNAM-CCI/Bibliothèque Kandinsky, Fonds Vassily Kandinsky, n° inventaire : 1863



5 Anonyme : *Vassily Kandinsky travaillant à un dessin à l'encre* [Filmstill *Schaffende Hände* de Hans Cürlis], vers 1930 [1926], tirage aux sels d'argent, 3,5 x 7,5 cm, tirage moderne après négatif original, Centre Pompidou/MNAM-CCI/Bibliothèque Kandinsky, Fonds Vassily Kandinsky, n° inventaire : 1864

DE 1989, produit par le Hessischer Rundfunk.

57 Reiner Ziegler, 2003 (note 40), p. 47-48, Döge, 2005 (note 40), p. 28 et Dogramaci, 2017 (note 39), p. 279.

58 Cürlis, 1926 (note 40), p. 9.

59 *Ibid.*, p. 8-9.

60 Dans la version de Kirchmayer qui inclut une séquence retrouvée en 1989, Kandinsky est visible aux minutes suivantes : la signature (30:13 à 30:21) ; la séquence de dessin (30:22 à 34:57), le portrait (30:57 à 31:02) ; la deuxième séquence de dessin (31:02 à 34:10) ; le dessin achevé (34:11 à 34:24), Kirchmayer, 1989 (note 56).

61 Voir à ce sujet Pierre-Henry Frangne (éd.) et. al., *Filmer l'acte de création*, Rennes, 2009 (Spectaculaire Cinéma).

revient ensuite sur la main de l'artiste pour montrer l'achèvement du dessin (fig. 5). Dans un plan supplémentaire, Kirchmayer ajoute une vue en couleur de l'œuvre achevée. *Schaffende Hände* montre à plusieurs reprises l'exécution d'esquisses, comme celle dessinée par Kandinsky. Ceci peut s'expliquer, d'une part, en raison de leur rapidité d'exécution, et ainsi du moindre coût de leur enregistrement. D'autre part, Cürlis privilégiait l'esquisse au tableau achevé, considérant la première comme une forme d'expression artistique plus libre⁶².

Le tournage de *Schaffende Hände* fut donc l'occasion pour Kandinsky de faire une expérience nouvelle et intime avec le médium cinématographique. Quoiqu'introduit au sein même d'un tournage en tant que protagoniste, il ne fût pas libre dans son mode de représentation, mais suivit le protocole établi par Cürlis, tout en choisissant lui-même l'œuvre présentée⁶³.

En faisant la promotion de l'art abstrait auprès du grand public, la séquence était aussi la démonstration de sa virtuosité manuelle. N'apercevant que brièvement le visage du peintre, le regard du spectateur était porté bien plus longuement sur les mains au travail, au point que ce cadrage lui faisait prendre la position de la caméra comme l'explique Cürlis⁶⁴, peut-être même celle de l'artiste en lui donnant le sentiment de participer à la genèse de l'œuvre⁶⁵.

Cependant, Hans Cürlis ne s'adressait avec *Schaffende Hände* pas seulement à un public éduqué et proche du milieu artistique, mais visait également un public de masse qu'il souhaitait sensibiliser à l'art. Les courts métrages, présentés en introduction des séances de cinéma, lui semblaient à ce titre un moyen privilégié pour atteindre son but⁶⁶. Dès lors, le cinéma documentaire de Cürlis se place dans une position intermédiaire entre le film expérimental d'avant-garde et l'industrie cinématographique. En 1955, il s'exprima à propos du film sur l'art et des films mettant en scène des œuvres d'art : « Le but devra toujours être de conduire les gens vers l'art. Le film ne doit être qu'un moyen. C'est la différence avec le long métrage, qui devrait être une création artistique indépendante et non un renvoi vers la littérature, le livre ou une pièce de théâtre⁶⁷. » Si Kandinsky parvint, par l'intermédiaire du film sur l'art, à s'introduire dans l'écran des salles de cinéma, reste à évoquer sa relation avec les longs métrages mentionnés par Cürlis, ceux produits notamment par Hollywood pour les masses.

62 Cürlis, 1926 (note 40), p. 5.

63 Cürlis précisait dans sa publication que le choix de l'œuvre revenait aux peintres filmés. Cürlis, 1926, (note 40), p. 12.

64 *Ibid.*, p. 6.

65 Voir Barbara Schrödl, « Ein filmischer Atelierbesuch und ein Maler im Filmstudio. Zeitlichkeiten zwischen Produktions- und Rezeptionsprozessen », dans Karin Gludovatz et Martin Peschken (éd.), *Momente im Prozess. Zeitlichkeit künstlerischer Produktion*, Berlin, 2004, p. 91-100.

66 Ziegler, 2003 (note 40), p. 45-46.

67 Hans Cürlis, « Das Problem der Wiedergabe von Kunstwerken durch den Film », dans Georg Rohde (éd.), *Edwin Redslob zum 70. Geburtstag. Eine Festgabe*, Berlin, 1955, p. 172-187, ici p. 187.

Kandinsky et Hollywood – promouvoir l'art abstrait par le film

Hors des frontières allemandes, le médium cinématographique joua également un rôle, notamment aux États-Unis, dans la promotion de l'œuvre de Kandinsky et dans celle de l'art abstrait en général. Après la fermeture du Bauhaus par le parti national-socialiste en 1933, Kandinsky s'installa en décembre de la même année à Neuilly-sur-Seine, où il y demeurera jusqu'à la fin de sa vie en 1944. Bien qu'il ait plusieurs fois envisagé de voyager ou d'émigrer aux États-Unis, il ne vit jamais de ses propres yeux le nouveau continent⁶⁸. Le galeriste berlinois Karl Nierendorf, chez qui Cürlis avait tourné sa séquence, quitta l'Allemagne en 1936 pour s'installer à New York⁶⁹. La même année, il relata à Kandinsky l'installation de leur compatriote Oskar Fischinger, pionnier du cinéma abstrait :

Au dernier moment, la Paramount l'a [Oskar Fischinger] fait venir à Hollywood dans des conditions favorables. Il a réalisé des films en couleurs dont tout le monde dit: «Ce sont des Kandinsky en mouvement.», même s'il a créé un univers formel complètement différent et très personnel. Toutefois, certaines images de ses films ressemblent à des photographies de vos travaux. [...] Ces films, largement promus par Hollywood, vont vous faire connaître ainsi que l'art abstrait dans les cercles les plus larges, et rendre de précieux services⁷⁰!!

Depuis le début des années 1920, Fischinger avait expérimenté le cinéma abstrait, et pris connaissance des écrits de Kandinsky⁷¹. En 1935, il rencontra un grand succès avec sa *Komposition in Blau* [*Composition en bleu*], montré à la Biennale de Venise et au festival du film de Bruxelles⁷². Grâce à l'intervention du réalisateur allemand Ernst Lubitsch, Fischinger fut embauché, comme mentionné par Nierendorf, par la Paramount en février 1936, et il travailla dans leurs studios d'Hollywood pendant six mois⁷³. Son émigration fut l'occasion pour lui

68 Annegret Hoberg, « Biographie », dans *Kandinsky*, éd. par Christian Derouet, cat. exp. Munich, Städtische Galerie im Lenbachhaus, Paris, Centre Pompidou, New York, Solomon R. Guggenheim Museum, Paris, 2009, p. 20-46, ici p. 42-46.

69 Anja Walter-Ris, *Die Geschichte der Galerie Nierendorf. Kunstleidenschaft im Dienst der Moderne. Berlin/ New York 1920-1995*, thèse Berlin, 2000, p. 216, URL: <https://refubium.fu-berlin.de/handle/fub188/2107> [dernier accès 28.11.2020].

70 Karl Nierendorf à Wassily Kandinsky, New York, 19 mai 1936. Centre Pompidou/MNAM-CCI/Bibliothèque Kandinsky, Fonds Vassily Kandinsky, VK 254.

71 Voir William Moritz, « Oskar Fischinger », dans *Optische Poesie. Oskar Fischinger – Leben und Werk*, éd. par Hilmar Hoffmann, cat. exp. Francfort-sur-le-Main, Deutsches Filmmuseum, Francfort-sur-le-Main, 1993, p. 7-90, ici p. 9 et p. 48 et Esther Leslie, « Oskar Fischinger / Wassily Kandinsky. Where Abstraction and Comics Collide », dans *Oskar Fischinger 1900-1967. Experiments in Cinematic Abstraction*, éd. par Cindy Keefer et Jaap Guldemond, cat. exp. Amsterdam, EYE Filmmuseum, London, 2012, p. 89-92, ici p. 89.

72 Jeanpaul Goergen, « Oskar Fischinger in Germany 1900 to 1936 », dans cat. exp. Amsterdam, 2012 (note 71), p. 42-49, ici p. 48-49, Moritz, 1993 (note 71), p. 42-43. Oskar Fischinger, *Komposition in Blau*, DE 1935, éd. par Center for Visual Music, 2017.

73 Moritz, 1993 (note 71), p. 45-46 et p. 50.

d'emporter sur le territoire états-unien des copies de ses films, mais également des tableaux de plusieurs artistes pour le compte du galeriste Karl Nierendorf. Parmi ceux-ci figurait une vingtaine de toiles de Kandinsky⁷⁴, dont l'œuvre entraînait en résonance, aux yeux des contemporains avec les films mêmes de Fischinger.

Au-delà du travail d'Oskar Fischinger, que Kandinsky suivait depuis l'Europe⁷⁵, le monde hollywoodien intéressait l'artiste à plus d'un titre. L'industrie cinématographique, dont il appréciait déjà les produits durant ses moments de distraction, se présentait à lui comme une clientèle potentielle, fascinante en elle-même.

La figure centrale dans l'introduction de Kandinsky au sein du monde étincelant d'Hollywood fut Galka Scheyer. Celle-ci était depuis 1924 la représentante aux États-Unis des *Blaue Vier*, qui réunissait Lyonel Feininger, Alexej von Jawlensky, Paul Klee et Wassily Kandinsky. Dans un contrat conclu le 31 mars 1924, Scheyer s'engageait à promouvoir leurs idées artistiques, notamment par le biais de conférences et d'expositions⁷⁶. Ayant séjourné à New York puis à San Francisco, elle s'installa en 1929 à Los Angeles⁷⁷. Durant l'été 1933, elle acheta un terrain sur les Hollywood Hills pour y construire une maison-galerie, conçue par l'architecte Richard Josef Neutra. Ce fut dans ce cadre moderne qu'elle entreprit de présenter les œuvres des *Blaue Vier*. Sa maison et le personnage de Galka Scheyer devinrent une attraction à Hollywood⁷⁸. Parmi les célébrités qui furent ses hôtes, citons les actrices et acteurs Marlene Dietrich, Greta Garbo, Billie Burke et Edward G. Robinson, ainsi que la réalisatrice et les réalisateurs Dorothy Arzner, Fritz Lang et Josef von Sternberg⁷⁹. Ce dernier, également collectionneur, apporta son soutien au groupe des *Blaue Vier* en parrainant une exposition qui se tint en 1930 à la galerie de Harry Braxton à Los Angeles⁸⁰.

Le rôle de Scheyer ne se limita pas à des réceptions mondaines, puisqu'elle alla jusqu'à transporter les œuvres des quatre artistes dans les locaux des studios

74 Karl Nierendorf à Wassily Kandinsky, 19 mai 1936 (note 70), Moritz, 1993 (note 71), p. 45 et Walter-Ris, 2000 (note 69), p. 216.

75 Voir Wassily Kandinsky à Galka Scheyer, Neuilly-sur-Seine, 23-25 juin 1939, dans Isabel Wünsche (éd.), *Galka E. Scheyer und die Blaue Vier. Feininger, Jawlensky, Kandinsky, Paul Klee, Briefwechsel 1924-1945*, Wabern, 2006, p. 291.

76 Un exemplaire du contrat conclu le 31 mars 1924 entre Galka Scheyer et les membres du *Blaue Vier* est conservé dans le Fonds Kandinsky, Centre Pompidou/MNAM-CCL/Bibliothèque Kandinsky, Fonds Wassily Kandinsky, VK 621.

77 Voir Wünsche, 2006 (note 75), concernant ses séjours à New York, p. 61-67, à San Francisco, p. 109-119, puis à Los Angeles, p. 189-196 ainsi que p. 233-241.

78 *Ibid.*, p. 196 et p. 233.

79 *Ibid.*, p. 233.

80 Karin Zaugg, « Die Blaue Vier - Briefe », dans *Die Blaue Vier. Feininger, Jawlensky, Kandinsky, Klee in der Neuen Welt*, éd. par Vivien Endicott Barnett et Josef Helfferstein, cat. exp. Bern, Kunstmuseum, Düsseldorf, Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen, Cologne, 1997, p. 291-321, ici p. 298-299 ainsi que Naomi Sawelson-Gorse, « Kleine Kreise und brüchige Bündnisse: Galka Scheyer und amerikanische Sammler der Blauen Vier », dans *Ibid.*, p. 51-61, ici p. 54-55.

de la Warner Bros⁸¹. Elle informa Kandinsky également que des réalisateurs des studios Disney s'étaient tout particulièrement intéressés à ses œuvres lors de leur visite à son domicile, et projetaient de faire une exposition de ses tableaux⁸². Kandinsky ne semble pas s'être opposé à ce type de manifestation hors contexte muséal, et salua explicitement le projet d'une exposition dans les studios de Disney: « Votre relation avec les studios Walt Disney est extrêmement réjouissante. Bravo! [...] Avoir une exposition dans le nouveau studio serait très bien⁸³. » Elle organisa également la location de plusieurs œuvres, dont celles de Kandinsky, par des vedettes comme Marlene Dietrich, avec l'espoir de faire naître en eux la « compréhension » et l'« amour » de l'art abstrait. L'entreprise avait aussi pour but d'encourager la vente des œuvres en incitant d'autres célébrités à s'y intéresser lors de réceptions dans la maison de l'actrice⁸⁴. Ayant appris que Marlene Dietrich devait se rendre à Paris en 1939, Scheyer lui indiqua l'adresse de Kandinsky, et ce dernier se réjouit de l'éventuelle visite de l'actrice dans son atelier:

Ce serait agréable que Marlene Dietrich vienne nous voir. Je n'ai jamais vu une star de près. Et qui sait, peut-être qu'elle sera infectée [par le goût de l'art de Kandinsky], c'est-à-dire que la contagion qu'elle a connue avec vous sera amplifiée. J'ai moi-même l'impression d'être une star de cinéma, faisant des plans perfides pour tendre une embuscade à quelqu'un. Sternberg est aussi censé être ici, comme certaines autres stars d'Hollywood. En parlant de stars, la merveilleuse petite Sh. Temple [l'actrice Shirley Temple] ne devrait-elle pas venir ici aussi? J'aimerais la voir de près⁸⁵.

Fasciné par l'arrivée prochaine à Paris des célébrités d'Hollywood, Kandinsky nourrissait ainsi l'espoir qu'en tant que vedette des beaux-arts, il aurait l'occasion de les approcher et de les voir de près.

Les différents projets de Galka Scheyer pour le monde du cinéma hollywoodien sont évoqués dans les lettres collectives et individuelles qu'elle échangeait avec les artistes. Dans cette correspondance, Kandinsky finit cependant par afficher sa déception face aux retombées limitées de l'activité de Scheyer: « Ces gens du cinéma tels que Fritz Lang [sic], [Josef] v. Sternberg etc., sont apparemment des hommes très platoniques – du moins en ce qui concerne ma peinture – de l'amour sans autres conséquences⁸⁶. » En effet, les efforts de Scheyer

81 Wünsche, 2006 (note 75), p. 15.

82 Galka Scheyer, lettre collective, Hollywood, 11 juin 1939, cité après Wünsche, 2006 (note 75), p. 287-288.

83 Wassily Kandinsky à Galka Scheyer, Neuilly-sur-Seine, 23-25 juin 1939, cité après Wünsche, 2006 (note 75), p. 291.

84 Galka Scheyer, lettre collective, Hollywood, 11 juin 1939, cité après Wünsche, 2006 (note 75), p. 283-284.

85 Wassily Kandinsky à Galka Scheyer, Neuilly-sur-Seine, 23-25 juin 1939, cité après Wünsche, 2006 (note 75), p. 290.

86 Wassily Kandinsky à Galka Scheyer, Neuilly-sur-Seine, 19 octobre 1937, cité après Deutsches Kunstarchiv, Nuremberg, Fonds Klaus Lankheit, NL Lankheit, Klaus, 48.

ne se traduisirent pas, comme escompté, par des ventes substantielles, que le peintre espérait au vu de sa situation financière à Paris. Afin d'améliorer ses résultats, Galka Scheyer imagina en 1936 de louer des œuvres aux studios, pour qu'elles figurassent dans les décors de leurs films⁸⁷. Ce type de transaction permettrait selon elle de toucher environ dix pour cent de la valeur de l'œuvre louée en fonction de la durée du prêt. Lyonel Feininger rejeta catégoriquement cette proposition⁸⁸. Kandinsky se montra au contraire réceptif à l'idée, tout en demandant à Scheyer de lui indiquer les titres des films dans lesquels ses œuvres apparaîtraient, afin qu'il pût les voir en France⁸⁹. Cette réponse équivoque laisse un doute quant à savoir comment Kandinsky tenait à contrôler l'exposition de ses tableaux, dans la mesure où il n'en serait informé qu'après coup. Se manifestait peut-être également ici le désir d'en apprécier le résultat et de pouvoir contempler son œuvre sur grand écran.

Il semble que le souhait de Kandinsky d'être informé et de pouvoir vérifier le contexte dans lequel ses tableaux étaient montrés se justifia par une découverte qu'il fit quelques années après la proposition de son intermédiaire américaine. Le 24 juin 1939, Kandinsky assista à une projection de *Marry the Girl*, réalisé en 1937 par William C. McGann⁹⁰. Diffusé en France depuis 1938, le film fut froidement reçu par la critique française⁹¹. Alors que son propos se moquait de l'art abstrait, Kandinsky crut apercevoir à l'écran son propre tableau *Blauer Kreis* [*Cercle bleu*] de 1922, à cette époque dans la collection de Katherine S. Dreier à New York⁹². Kandinsky exhorta Galka Scheyer à contacter son avocat afin de vérifier les faits et d'envisager des poursuites contre une telle diffamation de son art, considérant que « 1. un tableau ne devrait pas être montré au cinéma sans l'autorisation de l'artiste, 2. encore moins moqué⁹³ ». La présence d'une copie du *Cercle bleu* dans le film *Marry the Girl* a été confirmée par la chercheuse américaine Peg Weiss, dans un courrier des lecteurs publié dans le *New York Times* en juin 1993⁹⁴.

La correspondance entre Kandinsky et Scheyer atteste ainsi du grand intérêt du peintre pour le monde hollywoodien, tout en témoignant de sa prudence face à ce territoire éloigné qui nourrissait, à son image, plus de rêves que de

87 Galka Scheyer, lettre collective, Hollywood, 19 mars 1936, cité après Wünsche, 2006 (note 75), p. 262.

88 Lyonel Feininger à Galka Scheyer, Berlin, 2 janvier 1936, cité après Zaugg, 1997 (note 80), p. 312.

89 Wassily Kandinsky à Galka Scheyer, sans lieu, 29 mai 1936, cité après Deutsches Kunstarchiv, Nuremberg, Fonds Klaus Lankheit, NL Lankheit, Klaus, 48.

90 William C. McGann, *Marry the Girl*, USA 1937, AFI catalog, 1931-1940.

91 Voir par exemple Jean Ribes, « Mariez-vous », dans *Cinéma* 508, 14 juillet 1938, p. 607.

92 Wassily Kandinsky, *Blauer Kreis* [*Cercle Bleu*], 1922, huile sur toile, 110 x 100 cm, signé avec monogramme et daté, Solomon R. Guggenheim Museum, New York. Hans Konrad Roethel et Jean K. Benjamin, *Kandinsky. Werkverzeichnis der Ölgemälde*, vol. II, 1916-1944, Munich, 1984, n° 683, p. 638.

93 Wassily Kandinsky à Galka Scheyer, Neuilly-sur-Seine, 23-25 juin 1939, cité après Wünsche, 2006 (note 75), p. 293-294.

94 Peg Weiss, « Imitation Kandinskys; A Tainted "Blue Circle" », dans *The New York Times*, 4 juillet 1993, p. 2.



6 Capture d'écran *Venus vor Gericht*, 1941, à gauche *Bild mit zwei roten Flecken* [Tableau avec deux taches rouges] de Wassily Kandinsky, 1916, huile sur toile, 78 x 100 cm, lieu actuel inconnu. Avec l'aimable autorisation de la Friedrich-Wilhelm-Murnau-Stiftung, Wiesbaden

réalisations concrètes. Tout en faisant de la salle de cinéma un lieu de distraction, voire peut-être d'inspiration, Wassily Kandinsky semble avoir conservé une certaine distance vis-à-vis du médium, tant dans ses réalisations avant-gardistes, que dans ses productions pour le grand public où il condamnait même certaines productions comme *Marry the Girl* en raison de leur diffamation moqueuse de l'art abstrait. Sa participation à l'aventure du médium cinématographique dépasse cependant le film même pour envisager le monde qui l'entoure, celui d'Hollywood, face auquel il éprouve une curiosité, une fascination et finalement une certaine désillusion. À cet égard, la cinéphilie de Kandinsky, loin de se réduire à celle d'un spectateur passif, l'amène à interagir, en tant que célébrité artistique, à différents registres et en différents lieux de la production cinématographique.

Sa célébrité fit également de lui une cible du cinéma, dont les attaques portaient aussi bien contre son œuvre que contre l'art moderne en général. Le nouveau médium n'apparaissait dès lors plus seulement comme un moyen progressiste de propager la modernité plastique, mais également comme un moyen de diffamation à l'encontre de cet art, notamment dans le contexte de la propagande du Troisième Reich. Ce fut le cas de *Venus vor Gericht* [*Venus devant le tribunal*], tourné en 1941 par Hans Zerlett, dans lequel figurait – comme dans *Marry the*

Girl – un tableau de Kandinsky en arrière-plan⁹⁵ (fig. 6). L'histoire se déroule en 1930, avant l'arrivée au pouvoir du parti national-socialiste, et met en scène un jeune sculpteur nazi, Peter Brake, incarné par l'acteur Hannes Stelzer. Dans un geste de protestation contre l'art moderne, l'artiste enterre le torse féminin d'inspiration classique, qu'il vient d'exécuter. Ce dernier ayant été remis au jour, Brake doit alors prouver devant un tribunal qu'il en est bien l'auteur, et qu'il ne s'agit pas d'un antique original, comme le prétendent les experts⁹⁶. Ce film de propagande fait ici la promotion de l'art figuratif nazi, opposé à « l'art dégénéré » vendu par un galeriste juif, Benjamin Hecht, joué par Siegfried Breuer.

Plusieurs œuvres d'art moderne confisquées par les nazis, dont certaines sont aujourd'hui considérées comme perdues, apparaissent dans le décor de ce film, ce qui lui confère un certain caractère documentaire⁹⁷. Ainsi, parmi les œuvres exposées par le galeriste Hecht, figure le tableau de Kandinsky *Bild mit zwei roten Flecken* [Tableau avec deux taches rouges]⁹⁸. Ce dernier, confisqué à la Nationalgalerie de Berlin en 1937, avait été également montré lors des étapes de l'exposition itinérante « Entartete Kunst » à Munich, Berlin, Leipzig et Düsseldorf en 1937 et 1938⁹⁹. Le même tableau avait été auparavant présenté lors de l'exposition pour le soixantième anniversaire de Kandinsky, qu'avait également célébré le tournage de Hans Cürdis¹⁰⁰.

95 Hans H. Zerlett, *Venus vor Gericht*, DE 1941, Rolf Giesen, *Nazi Propaganda Films: A History and Filmography*, Jefferson/London, 2003, p. 228.

96 Voir Linda Schulte-Sasse, « Plastiken auf Celluloid. Frauen und Kunst im NS-Spielfilm », dans Harro Segeberg (éd.), *Mediale Mobilmachung I: Das Dritte Reich und der Film*, Munich, 2004 (*Mediengeschichte des Films* 4), p. 181–202.

97 Peter Chametzky, « Sculpture and Crime. Arno Breker », dans *Objects as History in Twentieth-Century German Art. Beckmann to Beuys*, Berkeley/Los Angeles/Londres, 2010, p. 136–158, ici p. 147.

98 Chametzky, 2010 (note 97), p. 147 et 150. Wassily Kandinsky, *Bild mit zwei roten Flecken*, aussi *Zweierlei Rot*, *Bild mit zwei Rot* [Tableau avec deux taches rouges], 1916, huile sur toile, 78 x 100 cm, lieu actuel inconnu, signé avec monogramme et daté, Roethel/Benjamin, 1984 (note 92), n° 596, p. 575.

99 À partir de 1937 de nombreuses œuvres de Wassily Kandinsky furent confisquées dans les musées allemands, voir base de données *Beschlagnahmeinventar der Aktion « Entartete Kunst »*, Forschungsstelle « Entartete Kunst », Freie Universität Berlin. URL: https://www.geschkult.fu-berlin.de/e/db_entart_kunst/datenbank/index.html [dernier accès: 02/12/2020]. Concernant les expositions, voir également Christoph Zuschlag, « Entartete Kunst ». *Ausstellungsstrategien im Nazi-Deutschland*, en partie thèse, Heidelberg 1991, Worms 1995 (Heidelberger kunstgeschichtliche Abhandlungen 21) et notamment p. 194, 202, 239 et p. 252.

100 Roethel/Benjamin, 1984 (note 92), p. 575.

Exhibitionary Feedback. On *Cybernetic Serendipity*

Adeena Mey

Cybernetics in the Gallery

Taking place in 1968 at London's Institute of Contemporary Arts (ICA)¹ – a major node in the network of innovative art institutions emerging in Europe at the time – the exhibition *Cybernetic Serendipity* brought together forty-three composers, artists, and poets alongside eighty-seven engineers, doctors, computer systems designers, and philosophers. By exhibiting the work of artists and scientists together, without distinguishing them from one another, curator Jasia Reichardt sought to interrogate the nature of works of art and of cybernetic artefacts. *Cybernetic Serendipity* was conceptualized less as a traditional exhibition than as an “exploration and demonstration of connexions between creativity and technology (and cybernetics in particular),” as Reichardt wrote a few years after the show.² She added that it was intended to investigate “the links between scientific or mathematical approaches, intuitions, and the more irrational and oblique urges associated with the making of music, art and poetry.”³

With its cunning title, joining “cybernetic” with “serendipity,” Reichardt placed the exhibition under the aegis of cybernetic control, on the one hand, and chance operations, on the other. In the show's press release, Reichardt made explicit reference to the ideas developed in Norbert Wiener's *Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine* (1948):

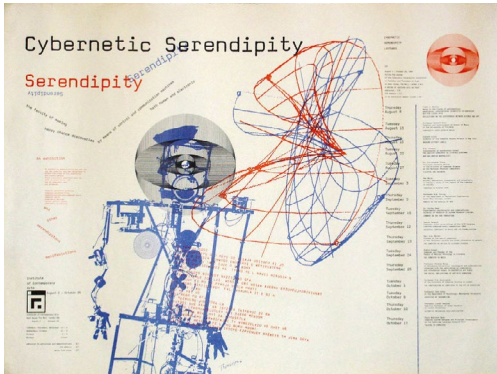
The term today refers to systems of communication and control in complex electronic devices like computers, which have very definite similarities with the processes of communication and control in the human nervous system. A cybernetic device responds to stimulus from outside and in turn affects external environment [sic], like a thermostat which responds to the coldness

* This essay is a revised, shorter version of a PhD dissertation chapter on *Cybernetic Serendipity*. See Adeena Mey, *The Cybernetisation of the Exhibition. Experimental Film and the Exhibition as Medium*, unpubl. Thesis, University of Lausanne, 2018. I wish to thank the editors for their comments and suggestions as well as Jasia Reichardt for granting permission to reproduce views from the exhibition.

1 *Cybernetic Serendipity*, Institute of Contemporary Arts, London, 2 August–20 October 1968.

2 Jasia Reichardt, “*Cybernetics, Art and Ideas*,” in Jasia Reichardt (ed.), *Cybernetics, Art and Ideas*, London, 1971, p. 11.

3 *Ibid.*



1 Poster of *Cybernetic Serendipity* designed by Franciszka Themerson

of a room by switching on the heating and thereby altering the temperature. This process is called feedback.⁴

Wiener's volume, first published twenty years before *Cybernetic Serendipity*, constitutes the canonical point of reference in the field he helped establish by bringing together – starting with his mathematical work on the development of anti-aircraft artillery during World War II – a range of scientists concerned with issues as diverse as computing machines, communication engineering, biological sciences, physics, the brain sciences and psychology, as

well as anthropology. Recounting his many encounters across these scientific communities, Wiener became aware in the mid-1940s, he wrote, of an “essential unity of the set of problems centring about communication, control and statistical mechanics, whether in the machine or in living tissue.”⁵ As both living and nonliving organisms came to be analogously understood as information-processing entities – adapting themselves to their environment via the mechanism of *feedback*, thanks to which living and nonliving entities achieve a state of homeostasis – cybernetics triggered novel visions of machines (as self-learning and self-generating), of nature (as capable of being technically engineered and constructed), and of thought itself (models and simulations opening the possibility of a machine intelligence). Wiener's intervention also implied that all organisms, living or technical, could be apprehended using the same conceptual framework and vocabulary. Consequently, Wiener gave the following minimal definition: “We have decided to call the entire field of control and communication theory, whether in the machine or in the animal, by the name *Cybernetics*, which we form from the Greek κυβερνήτης or *steersman*.”⁶

Although the works presented in *Cybernetic Serendipity* could by no means be entirely subsumed by Wiener's definition, it was according to just such an openly conceived definition of cybernetics that Reichardt was able to mount her heterogeneous curatorial assemblage.⁷ As the press release further stated,

4 *Ibid.* The notion of “serendipity” refers to the Persian tale *The Three Princes of Serendip* (the former name for Sri Lanka), which recounts the princes' constant discovery, always by accident, of things they had never looked for. “Serendipity” was henceforth, in 1754, coined by the art historian Horace Walpole to “describe the faculty of making chance discoveries.” Quoted in *Cybernetic Serendipity* (press release), author's personal archives.

5 Norbert Wiener, *Cybernetics or, Control and Communication in the Animal and the Machine*, 2nd edition, Mansfield Center (CT), 2013, p. 11.

6 *Ibid.*

7 In the catalogue (a special issue of *Studio International*), Reichardt's introduction is followed by an excerpt from Wiener's *The Human Use of Human Being* (1950), which Wiener considered the “small popular com-

“exhibits in the show are either produced with a cybernetic device (computer) or are cybernetic devices in themselves. They react to something in the environment, either human or machine, and in response produce either sound, light or movement.”⁸ One of the main concerns of the exhibition was to present an array of works that together brought into question the act of creation by machines and humans, so that no visitor would “know whether he [was] looking at something made by an artist, engineer, mathematician, or architect” – nor did it matter, Reichardt wrote, whether or not one knew “the background of the makers of the various robots, machines and graphics.”⁹ With regard to Reichardt’s statement on the modalities of creation and the relative indifference as to the nature of the originator of each of the pieces in the exhibition, feedback (between a human or machinic organism and its surroundings) seemed to take centre stage as the main agent of (artistic/nonartistic) production.¹⁰ Indeed, if this undifferentiated way of presenting artworks alongside cybernetic devices pointed to a transdisciplinary commitment to asking visitors to reconsider what counts as creativity, feedback stood as a nonanthropocentric mode of creative agency that enabled a collapsing of the Cartesian distinction between human and automaton.

Consequently, the exhibition consisted of three distinct sections, each of which engaged with a specific modality of this epistemological reconfiguration, ranging from a more conventional understanding of creation to a complete reconsideration of aesthetic objects and their appreciation, prompted by the cybernetic works. The three sections were as follows:

1. Computer-generated graphics, computer-animated films, computer-composed and -played music, and computer poems and texts.
2. Cybernetic devices as works of art, cybernetic environments, remote-control robots, and painting machines.

panion” to his *Cybernetics or, Control and Communication in the Animal and the Machine*. See “Preface to the Second Edition,” in Wiener, 2013 (note 5); Jasia Reichardt, “Norbert Wiener on Cybernetics,” in *Cybernetic Serendipity. The Computer and the Arts*, Jasia Reichardt (ed.), special issue published in conjunction with the exhibition, *Studio International*, July 1968, p. 9. This reference clearly frames the rest of Reichardt’s issue, mostly dedicated to various examples of the uses of the computer across media. In this regard, *Cybernetic Serendipity* can be seen as behind developments in cybernetics: the show comes some twenty years after the publication of Wiener’s book, 1968 also marking the advent of so-called second-order cybernetics, in which the cybernetician Gordon Pask (exhibited in the ICA show) was involved. This designation comes from Heinz von Foerster, who defined first-order cybernetics as “the science of observed systems” and second-order cybernetics as “the science of observing systems.” See Heinz von Foerster, “Cybernetics of Cybernetics,” in Klaus Krippendorf (ed.), *Communication and Control*, New York, 1979, pp. 5-8.

8 *Cybernetic Serendipity* (press release) (note 4).

9 Jasia Reichardt, July 1968 (note 7), p. 5.

10 Most relevant here is Michael J. Apter’s question of “why artists have become attracted to some cybernetic ideas, like the idea of feedback, rather than other ideas. One cannot help but feel that if the idea of algorithms had been adopted by artists instead, then a quite different, more ordered, more deliberate, kind of cybernetic art would have emerged.” Michael J. Apter, “Cybernetics and Art,” in *Leonardo* 2/3, 1969, p. 263.

3. Machines demonstrating the uses of computers and an environment dealing with the history of cybernetics.¹¹

The structure of the exhibition was in itself a testament to a certain will to move beyond the art historical and museological conventions of the time, with curating still largely informed by linear readings centred around authors, schools, or national contexts. Instead, for Reichardt, “the main substance of the *Cybernetics Serendipity* exhibition was information – the exhibits themselves consisting of objects, diagrams, films and sounds acting as illustrations of the various principles and ideas of which the information consisted.”¹² This definition of the exhibition as privileging information – the latter understood as being embodied in a variety of media – essentially established the gallery as a discursive space, and in this regard *Cybernetic Serendipity* foresaw contemporary curatorial experiments that deal foremost with concepts, a curatorial genre Bruno Latour has dubbed *Gedankenausstellung* (thought exhibition).¹³

The thought experiment at work in *Cybernetic Serendipity* was one testing the boundaries between the technical and cultural worlds. As Reichardt put it, “whereas new media inevitably contribute to the changing forms of the arts, it is unprecedented that a new tool should bring in its wake new people to become involved in creative activity, whether composing music, painting or writing.”¹⁴ And as one French reviewer asserted, “generally speaking, these researches should result in a merger, highly beneficial for civilization, between technicians and artists.”¹⁵ In the United Kingdom at the time, much of the debate surrounding the relationship between art, technology, science, and the machine engaged with the physicist C.P. Snow’s lecture-turned-book *The Two Cultures*, in which he famously described the divide between science and the arts and humanities.¹⁶ To some extent, *Cybernetic Serendipity* can be seen as an attempt to

¹¹ *Ibid.*

¹² Jasia Reichardt, “Cybernetic Serendipity. Getting Rid of Preconceptions,” in *Studio International* 176/905, November 1968, p. 176.

¹³ As a philosopher and anthropologist experimenting with ideas through curatorial work, Latour refers to his projects as *Gedankenausstellungen*: “the same way as people talk about *Gedankenexperiment* [thought experiment],” an exhibition is a “*Gedankenausstellung* in the sense that it tries to present a problem. It’s a conceptual point.” Bruno Latour and Tomás Sánchez-Criado, “Making the ‘Res Public’,” in *Ephemera. Theory and Politics in Organisation* 7/2, 2007, p. 370. See also Latour’s video conversation with curator Hans-Ulrich Obrist in which they discuss Jean-François Lyotard’s seminal exhibition at the Centre Pompidou *Les Immatériaux* (1985) as well as Latour’s *Reset Modernity* at the Zentrum für Kunst und Medien (2016), URL: <http://modesofexistence.org/what-is-a-gedankenausstellung> (accessed 20 November 2020).

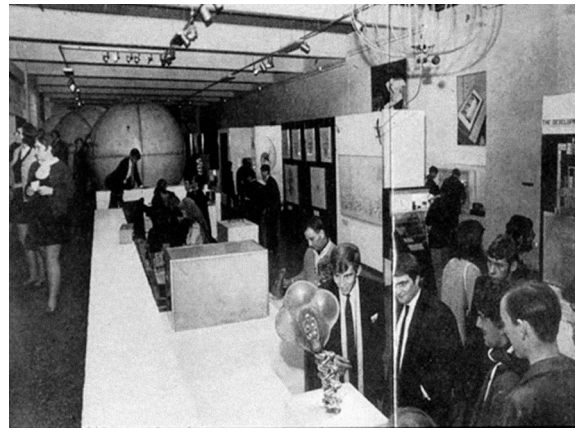
¹⁴ Reichardt, 1971 (note 2), p. 11.

¹⁵ Anon., “L’ordinateur a-t-il du talent?,” in *Chroniques de l’art vivant* 1, November 1968, p. 5. My translation.

¹⁶ C.P. Snow, *The Two Cultures and the Scientific Revolution*, New York, 1959. Edward Shanken notes that this issue had already been explored at the ICA in the exhibition *Man, Machine and Motion* organized by the British Pop Art pioneer Richard Hamilton in 1955. See Edward Shanken, *Art in the Information Age: Cybernetics, Software, Telematics and the Conceptual Contributions of Art and Technology to Art History and Aesthetic Theory*, unpubl. Thesis, Duke University, 2001, pp. 74–75.

refashion or reconcile this gap by actively suspending the identification of the works on display in such terms.

Probing the possible cross-pollinations between cybernetics and art in an essay in the art journal *Leonardo* published a year after Reichardt's exhibition, the psychologist and cyberneticist Michael J. Apter identified three ways in which cybernetics were of relevance to art: first, the "understanding of artistic behaviour"; second, "creating works of art" through cybernetics; finally "cybernetics as art."¹⁷ The first point, which is the least important for our discussion, relates to cybernetics as a means of shedding light on artistic behaviour whose complexity, Apter pointed out, involved "control and communication."¹⁸ More to the point is the author's typology of the various ways in which cybernetics could be used in the production of art, starting with "[t]he idea of machines as works of art" promoted by cybernetics, since this demonstrated "how arbitrary the living/non-living distinction" was.¹⁹ The second point refers to the use of "[m]achines to create works of art," which, for Apter, included most of the works on display in *Cybernetic Serendipity* and which he saw as representing "a high point in the early development of a self-consciously cybernetic art."²⁰ Apter stressed the shift from a conception of art predicated on its objecthood to the notion of "[a]rt as a process," cybernetics itself emphasizing processual dynamics echoed in the arts by "the deliberate and creative utilization in some works of kinetic art of the participation of the spectator, i.e. of



2 & 3 Exhibition view of *Cybernetic Serendipity*

17 Apter, 1969 (note 10), pp. 262–264.

18 *Ibid.*, p. 262.

19 *Ibid.*, p. 263.

20 Among those Apter included in this category were Jean Tinguely's *Metamatic* drawing machines as well as "computer programmes written to simulate (and even improve upon) the work of the artist," represented in the show by engineer A. Michael Noll's famous appropriations of Mondrian's *Composition with Lines* (1917). Noll recoded its visual structure using a "digital computer and a plotter [...] to produce a semi-random picture similar in composition" to its human-made model. A. Michael Noll, "A Subjective Comparison of Piet Mondrian's *Composition with Lines* 1917," in Reichardt, July 1968 (note 7), p. 74.

feedback between the spectator and the work of art.”²¹ Deciphering the impact of cybernetics on art from what he observed under these three subheadings, Apter further noted a “blurring of some of the traditional distinctions between the work of art and the system which creates the work of art, and between the work of art and the system which observes the work of art.”²² Finally, for the last type of relationship identified by Apter, namely “[c]ybernetics as art,” which Apter considered the most “intimate” between the two spheres, he hypothesized that cybernetics was “in part, an art form as well as being a science.”²³ If certain other kinds of science may already have entailed elements that could be considered artistic, the novelty of cybernetics was that it appeared to “generate art even in its pure science aspects.”²⁴

“Aesthetically Potent Environments”: Gordon Pask’s *Colloquy of Mobiles*

Despite his systematic definition of the ways in which the processes and artefacts of cybernetics could be considered “artistic,” Apter never mentioned the inverse: that art and artists could likewise inform or even be considered as “scientific.” Nevertheless, the blurring of distinctions that he identified between art and related systems, as well as his observations about the artistic character possibly inherent to cybernetics, cogently summed up the conceptual coordinates of *Cybernetic Serendipity*. Among the various conceptual takes on the analogy between cybernetic and artistic entities was the cybernetician Gordon Pask’s idea of “aesthetically potent environments.”²⁵ Based on his observation of social environments characterized by the search for what he called “social communication, conversation and other modes of partially co-operative interaction” that “represent an essentially human and an inherently pleasurable mode of activity,” Pask saw aesthetic potency in “environments designed to encourage or foster the type of interaction which is (by hypothesis) pleasurable.”²⁶ Proceeding from these principles while substantially expanding and complexifying them, Pask presented in *Cybernetic Serendipity* a piece he had described in a “plan” a few months earlier as an “aesthetically potent social environment.” A realization of one such environment was his *Colloquy of Mobiles*, an installation of five mobiles hanging and moving from a ceiling in one of the ICA galleries. Intended to advance possibilities of “artistic communication” and predicated on furthering

21 Apter, 1969 (note 10), p. 264

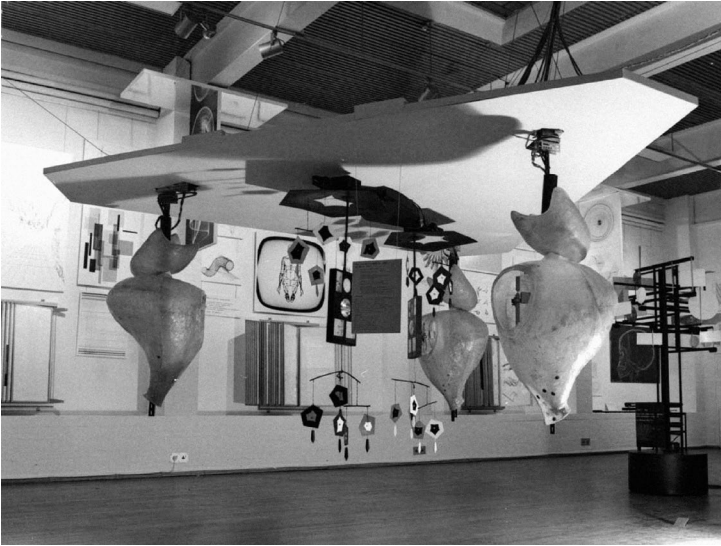
22 *Ibid.*

23 *Ibid.*

24 *Ibid.*

25 Gordon Pask, “A Comment, a Case History and a Plan,” in Reichardt, 1971 (note 2), p. 76. The *Colloquy of Mobiles* resulted from a collaboration between Pask, who designed the system and male mobiles, Yolanda Sonnabend, who designed the female mobiles, and Mark Dowson and Tony Watts, who designed the electronic parts.

26 *Ibid.*



4 & 5 Gordon Pask, *The Colloquy of Mobiles*, 1968



(re)activity and participation, Pask conceived of the *Colloquy of Mobiles* as “a group of objects” in which “the individual mobiles that engage in discourse, [...] compete, co-operate and learn about one another.”²⁷

The *Colloquy of Mobiles* staged male and female robots in a complex and open-ended mating game, the very activation of lights and sounds emitted from either the male or female electromechanical beings corresponding to movements of “cooperation” and states of “satisfaction” on their part. As Pask explained it, “[t]he male mobile has two ‘drives,’ *O* and *P* (associated with orange- and puce-coloured light) and its drive state is indicated visually by an upper display, *A*. Its main goal is to satisfy (or reduce) the *O* and *P* ‘drives’ which normally build over time.”²⁸ In this social environment for machines, cybernetic individuals engaged autonomously in communication – males and females amongst themselves, as well as each individual of a group with members of the other gender – the goal being, ultimately, that a female would be “willing to co-operate” by producing “an identifying sound in synchrony with the intermittent light signal.” Alternatively, such a “co-operative encounter” would end “after a short time if reinforcement [did] not occur, or if it [was] externally disrupted.”²⁹

If its design based on metaphors of drives and sexual satisfaction can be regarded as somewhat unsophisticated, the *Colloquy of Mobiles* was actually a rather remarkable apparatus and early experiment with forms of nonorganic organization, life, and communication, with Pask conceiving it as a “socially orientated reactive and adaptive environment,” in which “[e]ven in the absence of a human being, entities in the environment communicate with and learn about one another.” The installation was designed to interact with human visitors, who could “enter the environment and participate; possibly modifying the mode of communication as a result.”³⁰ Each mobile element could actively learn through a form of programmed mimesis, as each time they achieved satisfaction, primary goals and subgoals would become further hierarchized, producing new sets of light and sound signals in the pursuit of further goals. On that level only, for Pask, could the environment be considered an “aesthetically potent” one. But as he further emphasized, “the really interesting issue is what happens if some human beings are provided with the wherewithal to produce signs in the mobile language and are introduced into the environment,” raising the issue of a more literally human-robot sociality and form of communication. Pask concluded that:

27 Gordon Pask, “The Colloquy of Mobiles,” in Reichardt, July 1968 (note 7), p. 34. Footage of the *Colloquy of Mobiles* can be viewed at: <https://vimeo.com/26272597> and <https://vimeo.com/26271642>.

28 Pask, 1971 (note 25), p. 89.

29 *Ibid.*

30 *Ibid.*, p. 88.

the mobiles produce a complex auditory and visual effect by dint of their interaction. They cannot, of course, interpret these light and sound patterns. But human beings can and it seems reasonable to suppose that they will also aim to achieve patterns that they deem pleasing by interacting with the system at a higher level of discourse.

I do not know. But I believe it may work out that way.³¹

As a synthetic, dynamic, and active machine-man social environment in which both organic and mechanical beings perform, the *Colloquy of Mobiles* does not belong to either art or science but to the plane of our common sensorium as a whole.

The sociologist and historian of science Andrew Pickering goes so far as to claim that Pask's endeavours in the art world epitomized the formation of an entirely new ontological plane he refers to as "nonmodern."³² Writing about Pask's cybernetic art projects within the field of British cybernetics (which included most notably Ross Ashby and Stafford Beer, the latter also a participant in the ICA show), Pickering claims that the British strand of experiments provides us with an alternative picture and understanding of the cybernetics traditionally associated with Wiener, John von Neumann, or Warren McCulloch, whom he sees as representatives of a modernist version of cybernetics from which emerged its identification as a force and form of control and government. Hence, in contrast to this modernist tradition, Pickering gives a generic definition of cybernetics as: "an instantiation of a different paradigm from the one in which most of us grew up – the reductive, linear, Newtonian, paradigm that still characterizes most academic work in the natural and social sciences (and engineering and the humanities, too) – "the classical sciences", as Ilya Prigogine and Isabelle Stengers (1984) call them."³³ For Pickering, cybernetics as *performed* by Pask and his colleagues ushered a move away from science as understood in epistemological and representational terms (prompting, by the same token, science and technology scholars to revise the epistemological foundations of their work and to operate under what he calls the "representational idiom").³⁴ Similar to Bruno Latour's conception of "the Modern Constitution" and his call for the making of an *amodern* world,³⁵ Pickering distinguishes two kinds of ontologies. The first, the "modern ontology," conceives of the "material world as passive, something that sits around waiting for us, human agents, to represent it (to map

31 *Ibid.*, p. 91.

32 Andrew Pickering, "Ontological Theatre. Gordon Pask, Cybernetics, and the Arts," in *Cybernetics and Human Knowing* 14/4, 2007, pp. 43–57.

33 Andrew Pickering, "Cybernetics and the Mangle: Ashby, Beer and Pask," in *Social Studies of Science* 32/3, 2002, pp. 413–414. Pickering refers to physical chemist Ilya Prigogine and philosopher of science Isabelle Stengers's seminal book *Order out of Chaos. Man's New Dialogue with Nature*, New York, 1984.

34 *Ibid.*, p. 414.

35 Bruno Latour, *We Have Never Been Modern*, Cambridge (MA), 1993.

it, describe it, theorise it, know it).” This image thus implies that “epistemology – a meditation on representation – is the only worthy topic for philosophical contemplation.” In contrast, a “nonmodern ontology” views “the world – human and nonhuman – [as] a lively place of performatively interacting and endlessly emergent systems (*of which we humans are just one sort*).”³⁶ For Pickering, Pask’s work is an “*ontological theatre*”³⁷ in which “[e]ach of the robots had its own inner dynamics, but [was] open to outside interference,”³⁸ and is paradigmatic of the way in which “cybernetics directly thematizes the unpredictable liveliness of the world, and processes of open-ended becoming.”³⁹

Pickering’s view on Pask, and on cybernetics and the arts in general, contrasts with other, more negative views of the social, technological and political forces associated with cybernetics in the 1960s, which mostly relate it to the emergence of what Gilles Deleuze, following William Burroughs, coined “Societies of Control,” in which control functions as a permanent, fluid, and networked modulation.⁴⁰ As Deleuze put it, in the former “disciplinary” societies described by Michel Foucault, “[e]nclosures are molds, distinct castings” whereas since the postwar “controls are a modulation, like a self-deforming cast that will continuously change from one moment to the other, or like a sieve whose mesh will transmute from point to point.”⁴¹ The apparatuses used by Foucault as examples of sites of disciplinary confinement, the “environments of enclosure” as Deleuze calls them in his subsequent reassessment, include the “prison, factory, hospital, school, family.” In this regard, and to probe Pickering’s notion of an “ontological theatre,” it is tempting to discuss *Cybernetic Serendipity* in light of such conceptions of cybernetic modulation, as well as by looking at another site that Foucauldian scholarship has traditionally conceived of in terms of “environments of enclosure.” Indeed, as Douglas Crimp famously put it in his application of Foucault’s analytics in *On the Museum’s Ruins*: “There is another such institution of confinement awaiting archeological analysis – the museum.”⁴² Here the question arises whether *Cybernetic Serendipity* signalled the shift evoked by Deleuze, and whether the emancipatory politics of Pickering’s cybernetic ontology defined the exhibition as a whole.

36 Pickering, 2007 (note 32), p. 44. My emphasis.

37 *Ibid.*, pp. 44–45. Original italics.

38 *Ibid.*, p. 48.

39 Pickering, 2002 (note 33), p. 430.

40 See Gilles Deleuze, “Postscript on the Societies of Control,” in *October* 59, 1992, pp. 3–7.

41 *Ibid.*, p. 4.

42 Douglas Crimp, *On the Museum’s Ruins*, Cambridge (MA), 1993, p. 48.

Participation and the Cybernetization of the Exhibition

Among the many notable aspects of *Cybernetic Serendipity* was that the exhibition constituted a particularly favourable ground for audience participation. For instance, the computer graphics artist Peter Milojevic, who participated in the exhibition, wrote that “[t]he public at large likes to participate, and is becoming more active. We have seen the public choosing the ending of a film, adjusting stereo-recording equipment affecting their environment in many ways which are new.”⁴³ This notion of an active and participatory subject was not only an effect of the open structures of the works, which invited what was an unusual behaviour towards them in the gallery, but was also one of Reichardt’s intentions for the show as outlined in her *Project for an Exhibition*, which included “Audience participation” as a specific entry. She elaborated in the document: “It is hoped to have a computer or a graph plotter with visual display on the premises so that the visitors can produce [,] with the help of a technical assistant, their own computer graphics. The visitors will also be able to operate the various cybernetic devices.”⁴⁴

In *Cybernetic Serendipity*, it was clear that the machine-man interactions rested not on an essentialist definition of these two kinds of beings, but instead offered a pattern for a new type of social, technical, and aesthetic dynamic, namely an emerging modality of mediation between objects, viewers, and institutions and a corollary new mode of spectatorial attention according to the principle of feedback in the sense of a system of organized retroactions. If participation was explicitly put forward as one of the novelties of *Cybernetic Serendipity*, it was also one of its most misunderstood ideas. As Reichardt remarked, there was much confusion as to “whether the act of audience participation was supposed to be creative in itself” and, if so, “should it not produce art as an end product.”⁴⁵

43 Peter Milojevic, “Some Thoughts on the Art/Computer Relationship,” undated, *Papers Relating to the Exhibition “Cybernetic Serendipity,”* ICA Collection, Tate Archives, TGA 955/7/2/7. In the exhibition, Milojevic showed a series of computer graphics using the Fortran (derived from “Formula Translation”) programming language processed on an IBM 7044. See “7 Designs,” in Reichardt, July 1968 (note 7), p. 94.

44 Jasia Reichardt, “Project for an Exhibition,” undated, *Papers Relating to the Exhibition “Cybernetic Serendipity,”* ICA Collection, Tate Archives, TGA 955/7/2/7. Frank Popper made a useful distinction as to the increasing involvement of the viewer in the art of the 1960s, defining participation as “a relationship between spectator and an already existing open-ended art work, whereas the term ‘interaction’ implies a two-way related interplay between an individual and an artificial intelligence system.” See Frank Popper, *Art of the Electronic Age*, New York, 1997. Drawing a line between these two modes of active viewership was intended to provide a model for the then-growing spectrum of practices that, individually, were unlikely to perfectly match Popper’s criterion. Nevertheless, the latter, as media theorist Noah Wardrip-Fruin has rightly pointed out, allowed for “a broader definition of artificial intelligence than is traditional in computer science.” See Noah Wardrip-Fruin, “The Construction of Change,” in Noah Wardrip-Fruin and Nick Montfort (eds.), *The New Media Reader*, Cambridge (MA), 2003, p. 127.

45 In this regard, she defined creativity as: “To me creativity does not necessarily result in art or music or poetry, and participation has very little to do with creativity but a great deal to do with enjoyment. [...] What computers do is help people to respond to things. [...] In the context of the exhibition the computer is

Reichardt embraced the French cybernetician Abraham Moles's dismissal of the "authenticity of a work of art" in favour of the "authenticity of situation,"⁴⁶ situations realized, she wrote, thanks to

the machine [that] is seen in various contexts as a competent assistant to man, a conversational companion, a tool, a background against which human frustration and hopes are seen in a different light, as a labour-saving device, as an instrument for improvisation, as an instrument for amplifying happiness and promoting pleasure, as a means of democratizing art, as a tool for making art, as well as learning something about how it comes about and how it functions.⁴⁷

The result of these new forms of behaviour – afforded by the "cybernetic ontology" of *Cybernetic Serendipity* and the symmetrical human-nonhuman agencies it presented – was the concrete reshaping of its institutional context in its spatial, technical, and material conditions. As I have suggested elsewhere, this process relating to a new ontology of the medium of the exhibition might be called the "cybernetization of the exhibition."⁴⁸ Indeed, *Cybernetic Serendipity* was conceived as part of a new agenda by the ICA and contributed to refashioning its identity as a cultural venue. In a special issue devoted to Reichardt's show, the ICA's magazine included a one-page description of its new mission, stressing its role as a platform for "contemporary art, music, poetry, film, as well as other creative realms which are less easy to classify."⁴⁹ Demonstrating the ICA's will to embrace culture at large, in whatever forms were yet to come, the text further stated that, "[t]oday the ICA activities embrace fields such as pneumatics, pop music, cybernetics, electronics and mixed media performances – in the fifties it was tachism in painting, new brutalism in architecture and science fiction in films. As new possibilities arise ICA has been and will be tackling them."⁵⁰

Furthermore, as Michael Kustow (who took up his position as a director of the ICA a few months before the opening of *Cybernetic Serendipity*) pointed out, there was in Europe in the late 1960s a "loose network of cooperation which exist[ed] between European museums includ[ing] the Moderna Museet

seen as a neutral tool, so much so that only man's intentional endeavour brings about some result. Not only the computers that had to be programmed, but also machines which functioned solely through the stimulation of the spectator's presence. Until something occurs physically within the machine's orbit. It is not fully operational. The audience in turn begin to respond to the sound and light of the moving mechanisms which they have unwittingly stimulated." Reichardt, November 1968 (note 12), pp. 176–177.

46 Reichardt, 1971 (note 2), p. 16.

47 *Ibid.*, pp. 16–17.

48 Yuk Hui and Adeena Mey, "L'exposition comme médium. Quelques observations sur la cybernétisation de l'institution et de l'exposition," in *Appareil* 18, 2017, URL: <https://journals.openedition.org/appareil/2413> (accessed 20 November 2020).

49 Anon., *The Magazine of the Institute of Contemporary Arts* 6, September 1968, unpaginated.

50 *Ibid.*

in Stockholm, the Stedelijk of Amsterdam, the Eindhoven museum, the Musée d'Art Moderne and the Centre National d'Art Contemporain in Paris, the Kunsthalle in Bern, the Akademie der Künste in Berlin, the Tate Gallery and the ICA, London.”⁵¹ This network was conceived and organized by famed curators such as Harald Szeemann, Pontus Hultén, and Pierre Gaudibert who sought to develop new types of art institutions that could respond to the artistic and cultural, as well as the social, political, and technological, mutations of the 1960s.⁵² The emergence of such new museums happened at the juncture of several factors. First, the necessity to accommodate artistic experiments of the 1960s whose forms radically questioned the museum's traditional structure and functions. Second, an increasing reflexivity of art institutions towards themselves and their social missions, especially in light of the upheavals of the late 1960s; indeed, as stated by leading curators in a UNESCO report transcribed by Szeemann: “We must no longer regard the museum as just an instrument for offering art to the public. The museum has become more critical both of art and of itself, because it has become aware of its function outside daily life. It does indeed function outside the system, sets itself up in opposition to the establishment, yet continually shows itself to be an instrument of the system.”⁵³ Both of these factors can be seen as having been cyberneticized, the new aesthetic, social, political, and infrastructural imperatives of the museum being recast by a broader epistemological transformation towards conceiving of all entities as information-processing systems. In the field of cultural institutions, this transformation has resulted in a conception of museums as centres of information or communication, one of the effects being a closer involvement of museums with research and universities and, at the same time, an increased popularity of museums among a general audience.

Covering this mutation of art institutions through series of interviews with its main representatives published in the French art magazine *Opus International*, the critic Yann Pavie observed that this emerging culture, “directly confronted with daily life [...] [,] required the establishment of broadcast centres (*centres de diffusion*),” the latter constituting “the new status of the institution/museum as research institute and foundation for creativity.”⁵⁴ The art historian Jean Clair similarly addressed this topic in a 1972 interview with Jonathan Benthall, controller of the ICA. Pointing out the “intellectual sophistication” of the London

51 Michael Kustow, “Profiles and Situations of Some Museums of Contemporary Art,” in *Museum* 24/1, 1972, p. 48.

52 Pierre Gaudibert, Pontus Hultén, Michael Kustow, et al., “Exchange of Views of a Group of Experts,” in *Museum* 24/1, 1972, pp. 5–32.

53 *Ibid.*, p. 6.

54 Yann Pavie, “Vers le musée du futur: entretien avec Pontus Hultén,” in *Opus International* 24–25, May 1971, p. 57. My translation. The other interviewees in the series included Stedelijk director Edy de Wilde (*Opus International* 27, September 1971, pp. 20–25); *Animation-Recherche-Confrontation* director Pierre Gaudibert (*Opus International* 28, November 1971, pp. 26–33); and deputy mayor and head of culture of Vitry-sur-Seine Jean Collet (*Opus International* 37, October 1972, pp. 32–37).

institution whose program at the time of the interview included talks about linguistics and structuralism, Clair questioned his British respondent about the ICA's new function, which he saw as akin to that of a people's university. Benthall replied, "what we are trying to do especially, is to help scientists, philosophers, artists, people from all disciplines, confront and integrate their experiences in a more expanded cultural context. What I am simply trying to say is that there aren't two cultures, scientists one on side, and artists on the other, there isn't such a hiatus. [...] Culture can be envisioned as a unity."⁵⁵ In the discussion between Clair and Benthall, the idea of a unity of scientific and artistic culture resonated with Snow's *Two Cultures*.⁵⁶ In addition, the editors (most likely Clair himself, as he was the chief editor at the magazine) chose to illustrate the article mainly with shots from *Cybernetic Serendipity*. While we cannot know for sure the editors' motivation in using these shots, this nevertheless points to the undeniable fact that Reichardt's exhibition, in exhibiting cybernetic devices and artworks, was at once symptomatic of and an active agent in the process of cyberneticizing the ICA.

Contemporary to *Cybernetic Serendipity*'s display of machine-assisted artworks and to the ICA's redefinition as information centre were the philosopher of science Georges Canguilhem's writings on the new forms of rationality at work in the field of biology. He discussed these through the concept of "regulation," distinct yet transversal to conceptualizations of organisms in both the life and communication sciences. First written as an entry on "Regulation" for the *Encyclopédie Universalis* in 1968, Canguilhem contended that: "Today, the concept of regulation encompasses the quasi-totality of the operations of the living being: morphogenesis, regeneration of mutilated parts, maintenance of dynamic equilibrium, adaptation to living (*vie*) conditions in the milieu. Regulation is the biological fact *par excellence*. This is the reason why current interpretations of regulation processes look for their most expressive models in information theory and in cybernetics."⁵⁷ Following Canguilhem, it would prove very fruitful for exhibition studies to examine the new socio-technical forms of the 1960s through the museum as redefined, through the lens of cybernetic rationality, in relationship to the biological sciences. This would be another project which exceeds the scope of the present article. However, it does reveal the circulation of pervasive concepts that have come to inform most strata of post-war Western society. And although the cybernetization of the ICA did not lead

55 Jean Clair, "ICA (entretien avec Jonathan Benthall)," in *Chroniques de l'art vivant* 29, April 1972, p. 15.

56 *Ibid.* Curator Ben Cranfield has noted that the ICA "aspired to be a 'laboratory'" and that it even preempted Snow's *Two Cultures*. Cranfield asserts that the early ICA's "greatest programmatic goal [...] was to bring arts and science into closer dialogue." The author also notes that the ICA was named "Institute of Contemporary Art" to distinguish itself from the ideas of both the museum and of modern art. See Ben Cranfield, "It should not be to its past that the ICA is beholden, rather the needs of the present and future," in *Apollo*, 31 October 2016, URL: <https://www.apollo-magazine.com/past-ica-present-future> (accessed 20 November 2020).

57 Georges Canguilhem, "Régulation (Epistémologie)," in *Encyclopédie Universalis*, Paris, 1972.

to a programmatic materialization of information theory to the same extent as it did, for instance, for the Centre Pompidou, such a process nevertheless reshaped its space to the extent that cybernetics became a “hypothesis,” as the media philosopher Alexander Galloway put it, following the Tiquun collective. On its most general level, Galloway writes, “Tiquun views the cybernetic hypothesis as a new kind of social management involving both human and non-human assets,” and not “merely limited to a few small scientific fields, but as a broad social and cultural ethos with influence across a number of fields and practices.”⁵⁸

Whether *Cybernetic Serendipity* embodied Pickering’s version of cybernetics as performing “processes of open-ended becoming” or Tiquun’s conception of it as an overpowering force governing all strata of existence, works presented in the exhibition, such as the *Colloquy of Mobiles*, suggested new possibilities for interaction between the living and nonliving, possibilities that diverge from our contemporary moment with its technological teleology fuelled by artificial intelligence and the drive towards systematic automation and prediction. In this sense, *Cybernetic Serendipity* offers a resource for the present by reopening the question of serendipity.

58 Alexander Galloway, “The Cybernetic Hypothesis,” in *Differences: A Journal of Feminist Cultural Studies* 25/1, 2014, pp. 111–112, 125.

Éprouver la postmodernité. Entre interactivité et simulation du réel dans l'exposition *Les Immatériaux* (1985)

Marie Vicet

Organisée du 28 mars au 15 juillet 1985 au cinquième étage du Centre Georges Pompidou, l'exposition *Les Immatériaux* occupe une place particulière parmi les expositions dévolues aux nouveaux médias et aux nouvelles technologies. D'abord titrée « Création et matériaux nouveaux »¹ puis « La matière dans tous ces états »², cette exposition avait à son origine pour projet de présenter les mutations qu'entraînait l'apparition des nouveaux matériaux industriels et des nouvelles technologies dans le travail des artistes et des designers³. L'intuition de départ était que « dans la société contemporaine, le matériau relève de plus en plus du *soft* (le logiciel, le service) et de moins en moins du *hard* (la machine, l'industrie)⁴ », selon Thierry Chaput, commissaire d'expositions au Centre de Création Industrielle. L'arrivée en septembre 1983 de Jean-François Lyotard en tant que commissaire général redéfinit la problématique de l'exposition. Il était désormais question avec *Les Immatériaux* de rendre sensible au public le changement d'époque qui était en train de s'opérer – le passage de la modernité à la postmodernité⁵ – par les formes sous lesquelles il apparaissait dans les arts, les littératures, les technosciences et les modes de vie⁶. Mais si l'exposition ten-

1 C'est d'abord à Raymond Guidot, historien du design et commissaire d'expositions au CCI, que fut confié le soin de rédiger un premier projet d'exposition. Voir Raymond Guidot, « Création et matériaux nouveaux », août 1981, Archives du Centre Pompidou, Boîte 1977001/049.

2 Voir le texte de Thierry Chaput, « La matière dans tous ses états » daté de mars 1983, Archives du Centre Pompidou, Boîte 94033/237.

3 Concernant la préhistoire de l'exposition, voir Andreas Broeckmann, « On the Pre-History of *Les Immatériaux* at the Centre de Création Industrielle, 1979-1981 », *Les Immatériaux Research*, Working Paper n° 5, septembre 2020, URL : http://les-immateriaux.net/wp-content/uploads/2020/09/LIR-WP5_Broeckmann-Pre-History-1979-1981_2020.pdf [dernier accès : 25/10/2020].

4 Jérôme Glicenstein, « « Les Immatériaux » : exposition, œuvre, événement », dans Françoise Coblence et Michel Enaudeau (éd.), *Lyotard et les arts*, Paris, Klincksieck, 2014, p. 201. Voir les propos de Thierry Chaput dans Philippe Merlant, « La règle du jeu : matérialiser Les Immatériaux, entretien avec l'équipe du C.C.I. », dans Élie Théofilakis (éd.), *Modernes et après : Les Immatériaux*, Paris, Autrement, 1985, p. 15.

5 Le concept de « postmodernité » avait été théorisé par Jean-François Lyotard en 1979. Voir Jean-François Lyotard, *La condition postmoderne : rapport sur le savoir*, Paris, Éditions de Minuit, 1979.

6 Voir le Communiqué de presse de l'exposition, décembre 1984, p. 2, URL : <https://www.centrepompidou.fr/media/document/99/c7/99c79ec5d777654aabc6851bcfaaf48/normal.pdf> [dernier accès : 15/09/2020].

daît à montrer que la réalité était devenue de plus en plus impalpable, jamais immédiatement maîtrisable⁷, voire tout simplement immatérielle avec le développement des nouvelles technologies, la présence de celles-ci dans l'exposition montrait au contraire que les images et les sons « dématérialisés » étaient indissociables des machines sur lesquelles ils étaient produits et diffusés.

Vers la dématérialisation

Par son histoire, *Les Immatériaux* est une exposition au genre hybride. Dans sa réalisation finale, se superpose au projet engagé par Thierry Chaput et son équipe au sein du CCI, la volonté de Lyotard de « faire éprouver le sentiment de l'achèvement d'une période et l'inquiétude qui naît à l'aube de la postmodernité.⁸ » Si Lyotard reprit dans son projet les différentes thématiques choisies (peinture, biologie, architecture, astrophysique, musique, alimentation, textile, etc.) et les objets sélectionnés avant son arrivée, il les réorganisa autour d'un cadre conceptuel et philosophique qu'il utilisa pour rendre compte du basculement dans la postmodernité⁹. Il se servit pour cela du modèle linguistique élaboré par Roman Jakobson¹⁰, « de sorte que l'exposition [était] assimilée à une forme de communication¹¹ ». À partir du « schéma de Jakobson », il imagina cinq parcours à l'intérieur de l'exposition nommés « matériau », « matériel », « maternité », « matière » et « matrice », dérivant tous de la racine indo-européenne *Mât* (signifiant aussi bien « faire à la main », « mesurer » ou « construire ») au sein desquels prenaient place les soixante-et-un sites de l'exposition¹². Il n'était plus proposé, comme c'était le cas traditionnellement, une progression linéaire, mais un parcours labyrinthique en cinq chemins parallèles (fig. 1). Car pour exposer ce que Lyotard nomma « les immatériaux », il était « nécessaire

7 « La recherche et le développement dans la techno-science, les techniques et les arts, et aussi la politique, s'accompagnent du sentiment que la réalité, quelle qu'elle soit, est plus impalpable, qu'elle n'est jamais immédiatement maîtrisable. » Dossier de presse de l'exposition, 1985, n. p., URL: <https://www.centre-pompidou.fr/media/document/de/od/deod76bbe203394435216a975bea8618/normal.pdf> [dernier accès: 18/08/2020].

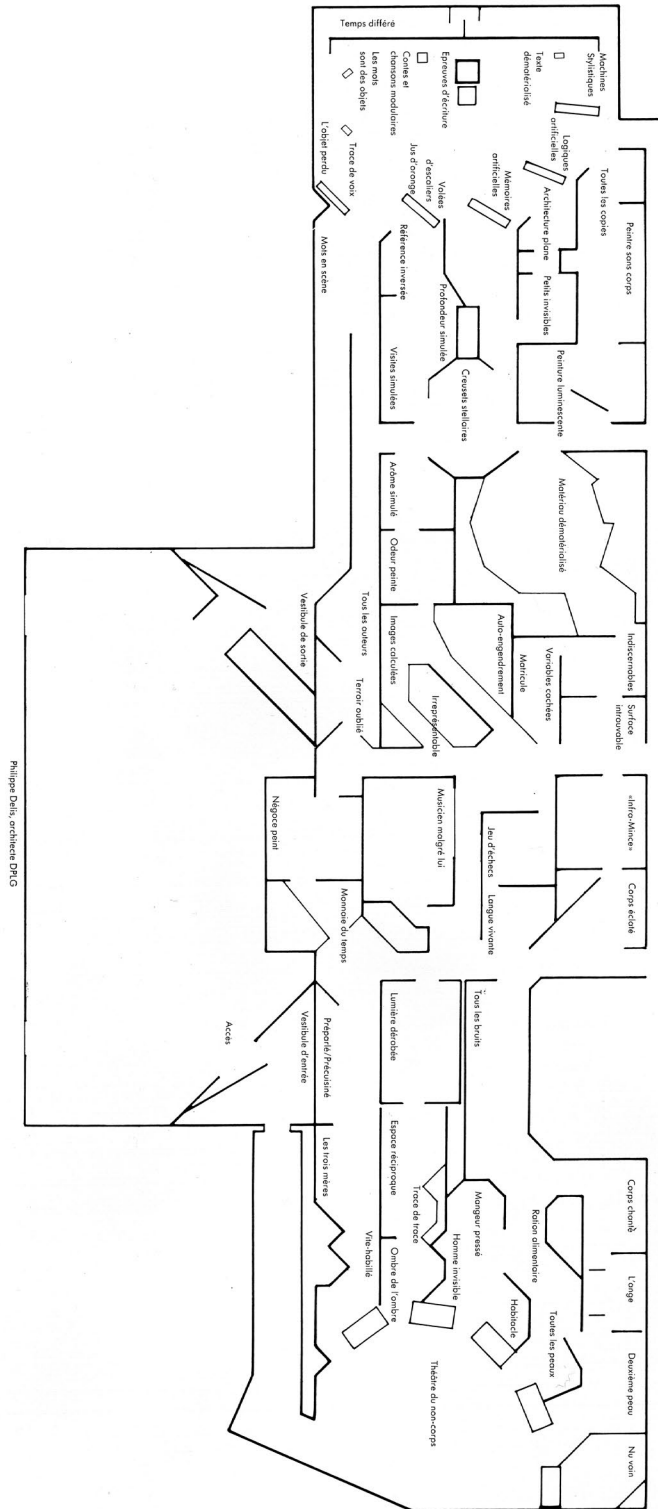
8 Communiqué de presse de l'exposition, 1984 (note 6), p. 2.

9 Voir Jean-François Lyotard, « « Les Immatériaux », projet de conception de la Manifestation du Centre de Création Industrielle sur le thème des matériaux nouveaux et de la création », 10 août 1983, Archives du Centre Pompidou, Boîte 94033/237.

10 Ce schéma communicationnel est issu du modèle de communication mis au point par Harold Lasswell (« Qui / dit quoi / dans quel canal / à qui / avec quels effets ? ») traduit plus tard dans un schéma de communication par Claude Shannon et Warren Weaver, que Roman Jakobson applique et modifie ensuite à la lumière de la linguistique.

11 Francesca Gallo, « Ce n'est pas une exposition, mais une œuvre d'art. L'exemple des Immatériaux de Jean-François Lyotard », *Appareil* 10 (Lyotard et la surface d'inscription numérique), 2012, URL: <http://appareil.revues.org/860> [dernier accès: 16/08/2020].

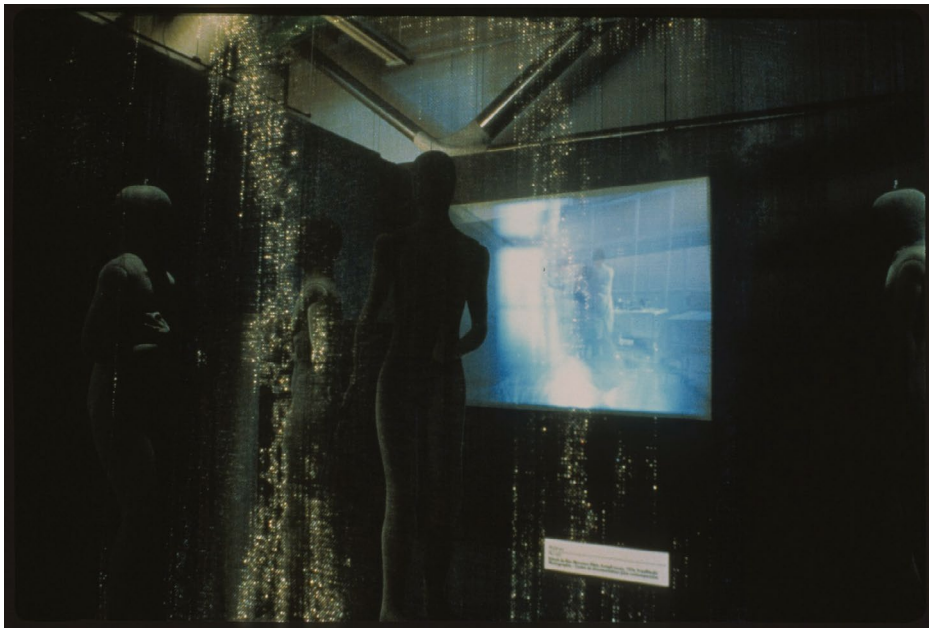
12 Chaque site illustre une question particulière et pouvait soit comparer deux moments dans la même discipline ou bien confronter deux disciplines.



1 Plan de l'exposition



2 Vue de l'exposition *Les Immatériaux*, site « théâtre du non-corps », visiteurs devant le diorama *pas l'histoire* réalisé par Jean-Claude Fall et Gérard Didier



3 Vue de l'exposition *Les Immatériaux*, site « nu vain »

de rechercher un espace-temps « postmoderne »¹³ ». Ces cinq parcours avaient en commun une progression générale qui allait du corps au langage, soit de la matérialité à l'immatérialité :

L'entrée se fait par un vestibule, obscur, secret, où est exposé un bas-relief égyptien représentant une déesse qui offre le signe de vie au roi Nectanebo II. [...] Suivent cinq *portes* qui, empruntant au théâtre à travers l'œuvre de Samuel Beckett son rapport particulier au corps vivant, introduisent cinq questions : *d'où viennent les messages que nous captions* (quelle est leur maternité) ? à quoi se réfèrent-ils (à quelle matière se rapportent-ils) ? *selon quel code sont-ils déchiffrables* (quelle en est la matrice) ? *sur quel support sont-ils inscrits* (quel est leur matériau) ? *comment sont-ils transmis aux destinataires* (quel est le matériel de cette dynamique) ?¹⁴

Ainsi, quand le visiteur arrivait face aux cinq dioramas du « théâtre du non-corps » qui chacun illustrait une des cinq questions de l'exposition (fig. 2), celui-ci devait choisir un des cinq parcours à emprunter pour poursuivre sa visite¹⁵. À partir de ce site, commençait l'illustration de la dématérialisation du corps telle qu'elle se produisait dans différentes disciplines. En empruntant le parcours « matériau »¹⁶, les visiteurs passaient successivement devant les sites « nu vain », « l'ange », « deuxième peau », « corps chanté » et « corps éclaté ». Le site « nu vain » présentait un corps dépouillé, rendu à sa nudité élémentaire par la présence de « douze mannequins asexués¹⁷ » (fig. 3). Ici, le matériau « neutre, mesurable, démultipliable, immatriculable¹⁸ » se substituait au corps réel fait de chair. Le site « deuxième peau » exposait parmi différents types de peau des échantillons de peaux artificielles, montrant que désormais la science concurrençait les facultés du corps biologique dans la fabrique de son enveloppe. Suivait ensuite le site « corps chanté » qui par un montage vidéo révélait comment le corps du chanteur se décomposait et se recomposait dans les clips vidéo du début des années 1980 en fonction du rythme de la mélodie. Son corps n'était plus « reconnu dans son unicité [...] mais sans arrêt cassé, découpé,

13 Jean-François Lyotard, « Les Immatériaux », *Parachute* 36, Septembre-Octobre-Novembre 1984, p. 43.

14 Dossier de presse de l'exposition, 1985 (note 7), n. p.

15 Pour une description précise des 61 sites de l'exposition, voir Antonia Wunderlich, *Der Philosoph im Museum. Die Ausstellung « Les Immatériaux » von Jean François Lyotard*, Bielefeld, Transcript Verlag, 2008 ; et en particulier le chapitre « Phénoménologie de la visite », p. 105-248.

16 Si les visiteurs étaient entièrement libres de choisir le parcours qu'ils souhaitaient, la majorité d'entre eux semblait commencer la visite de l'exposition par le parcours « matériau ». Voir Charles Perraton, « L'œuvre des petits récits autonomes », dans Christian Carrier (éd.), *Les Immatériaux (au Centre Georges Pompidou en 1985), Étude de l'événement exposition et de son public*, Paris, Expo Media, 1986, p. 15.

17 Voir la fiche « nu vain » dans Thierry Chaput et Jean-François Lyotard (éd.), *Les Immatériaux : Inventaire*, Paris, Éditions du Centre Georges Pompidou, 1985, n. p. Un passage du film *Monsieur Klein* de Joseph Losey (1976) était également projeté en alternance avec une photo de déporté.

18 *Ibid.*

dans des opérations vidéo.¹⁹ » Le site « corps éclaté » parachevait cette démonstration avec cinq panneaux décomposant le corps humain en organes, muscles, tissus et cellules afin de donner « l'impression d'un effacement progressif du « corps » dans son unité apparente, d'où se dégage le « langage » universel des macromolécules.²⁰ » Dans *Les Immatériaux*, le corps humain postmoderne semblait donc perdre son unité pour peu à peu se dissoudre en messages²¹, ou même presque disparaître tant il devenait immatériel comme tendait à le prouver le site « homme invisible » exposant deux œuvres holographiques, celles d'Alexander et de Stephen Benton montrant deux silhouettes holographiques de tête humaine²². Le choix des œuvres et objets exposés avait avant tout pour mission de provoquer un sentiment bien particulier chez le spectateur comme en témoigna Lyotard : « Nous voulions exposer des choses qui suscitent un sentiment d'incertitude : incertitude quant aux finalités de ces développements, et incertitude quant à l'identité de l'individu humain dans cette condition d'immatérialité hautement improbable.²³ » Les certitudes du monde moderne avaient ainsi laissé place à une nouvelle réalité complexe et remplie d'inconnues.

Une réalité médiée et interactive

Si les commissaires présentaient dès les premiers sites de l'exposition un corps humain ayant commencé sa dématérialisation, les visiteurs avaient pourtant besoin de leur corps physique pour appréhender les différents dispositifs présents dans l'exposition. Néanmoins pendant leur visite, ils semblaient déjà disparaître derrière les trames semi-opaques délimitant les sites²⁴. Ici, résidait

19 Propos de Jean-François Lyotard dans Jacques Saur et Philippe Bidaine, « Les Immatériaux, un entretien avec Jean-François Lyotard », *CNAC Magazine* 26, Avril 1985, p. 14.

20 Fiche « corps éclaté » dans Chaput/Lyotard, 1985 (note 17), n. p.

21 À l'intérieur de l'exposition, « n'importe quelle réalité est prise comme un message ». Thierry Chaput et Jean-François Lyotard (éd.), *Les Immatériaux : Petit journal*, Paris, Centre Georges Pompidou, 1985, p. 2. Il avait été envisagé, avant que le projet soit abandonné, que chaque visiteur soit doté d'une carte magnétique sur laquelle s'inscrirait son parcours au sein l'exposition. Ainsi, le déplacement du visiteur devenait un message qu'il fallait encoder. Voir le Communiqué de presse de l'exposition, 1984 (note 6), p. 3. Voir également Jean-Louis Boissier, « La question des nouveaux médias numériques », dans Bernadette Dufrene (éd.), *Centre Pompidou, trente ans d'histoire : 1977-2007*, Paris, Centre Georges Pompidou, 2007, p. 377.

22 Les œuvres exposées étaient *Head in a 4D environment* d'Alexander (1982) et *Rind II* de Stephen Benton (1977). Pour plus de précisions, voir la fiche du site « homme invisible » dans Chaput/Lyotard, 1985 (note 17), n. p.

23 Bernard Blistène, « Entretien avec Jean-François Lyotard », *Flash Art Édition Française* 6, Hiver 1984-85, p. 29.

24 La scénographie, réalisée par l'architecte Philippe Délis, était en effet constituée de trames métalliques plus ou moins opaques suspendues parmi lesquelles les visiteurs circulaient librement d'un site à un autre. Elle constituait un élément important de l'exposition pour les commissaires dans leur volonté de provoquer chez le visiteur une perte de repères et une sensation de flottement pendant sa visite. Pour plus de détails concernant la scénographie de l'exposition, voir Antony Hudek et Philippe Délis, « Interview with Philippe Délis », *Les Immatériaux Research*, Working Paper 3, Octobre 2019, URL: http://les-immatériaux.net/wp-content/uploads/2019/10/LIR-WP3_Hudek-Delis_Scenography_2019.pdf [dernier accès: 02/09/2020].



4 Vue de l'exposition *Les Immatériaux*, site « musicien malgré lui »



5 Vue de l'exposition *Les Immatériaux*, site « jeu d'échecs »



6 Vue de l'exposition *Les Immatériaux*, site « arôme simulé »



7 Vue de l'exposition *Les Immatériaux*, site « labyrinthe du langage »

un des paradoxes de l'exposition. Si Lyotard présentait un être humain post-moderne devenu immatériel, d'un autre côté pour lui le corps humain résistait encore à cette dématérialisation²⁵ : « On s'aperçoit que le corps est la région de la résistance à certaines tendances lourdes de la postmodernité : il résiste au niveau de la perception esthétique mais aussi de son habitat, etc. Est-ce qu'on aura un clivage entre ce qui relève du corps et qui sera très peu modifiable et puis le reste ? Je n'en sais rien.²⁶ » C'était une des interrogations du philosophe que l'on retrouvait également dans l'exposition.

Ainsi dans *Les Immatériaux*, certains sites particuliers ne fonctionnaient que grâce à la présence du visiteur et à son interaction avec le dispositif. C'était notamment le cas dans le site « musicien malgré lui » qui accueillait le dispositif sonore *Son = espace* du compositeur Rolf Gehlhaar, où la déambulation et les mouvements des visiteurs créaient de la musique par le déclenchement de détecteurs ultrasoniques reliés à un ordinateur et un synthétiseur numérique²⁷ (fig. 4). « La nature de la musique créée dépend entièrement de la nature des gestes du visiteur : l'espace est ainsi transformé en un instrument de musique immatériel²⁸ », expliquait le catalogue. Il fallait donc pour que l'œuvre de Gehlhaar fonctionne que le visiteur fasse usage de son corps. Un autre type d'interaction avait lieu dans le site « jeu d'échecs » situé dans le parcours « matrice », où, par son passage sur un échiquier à échelle humaine, le visiteur éclairait les cases occupées d'une partie d'échecs en train de se jouer virtuellement sur ordinateur (fig. 5). Ici, le visiteur ne jouait pas contre la machine, mais son passage sur l'échiquier révélait la position des pièces invisibles pour lui. Son déplacement se superposait à celles des pièces et dévoilait, c'était l'enjeu du site, la règle du jeu, c'est-à-dire sa matrice. Un autre site, « toutes les copies », conçu par Liliane Terrier et ses étudiants de l'université Paris 8 comme un atelier de *copy art*, permettait aux visiteurs de réaliser des photocopies de divers objets présents dans le site. Grâce à la présence d'un animateur qui actionnait le photocopieur, les visiteurs pouvaient créer une copie de tous les objets à leur disposition. Par cette technologie, les objets commençaient leur dématérialisation, rendus à l'état d'image sur papier. Les photocopies étaient ensuite exposées comme le résultat de cette expérience.

Dans le parcours « matière », plusieurs sites proposaient des « expériences simulées » aux visiteurs, démontrant la capacité des nouvelles technologies à copier presque parfaitement le réel. Le site « arôme simulé » proposait de sentir et reconnaître différents arômes de fruits par les moyens d'une installation qui

25 Pour le philosophe, cette dématérialisation avait néanmoins déjà commencé pour certains humains, dont les astronautes. Voir Élie Théofilakis, « Les petits récits de chrysalide, entretien Jean-François Lyotard - Élie Théofilakis », dans Élie Théofilakis (éd.), *Modernes et après : Les Immatériaux*, Paris, Autrement, 1985, p. 14.

26 *id.*

27 Pour plus de précisions sur ce dispositif, voir URL : <https://www.gehlhaar.org/music/soundspace> [dernier accès : 05/09/2020].

28 Fiche du site « musicien malgré lui », dans Chaput/Lyotard, 1985 (note 17), n. p.

comprenait un ensemble de tuyaux rigides, hottes aspirantes et propulseurs d'air afin de créer des circuits d'air parfumé²⁹ (fig. 6). En toile de fond, était diffusé le film *Gastronomica* (1985) réalisé par le groupe d'artistes Illegal Command³⁰ montrant le tableau d'une coupe de fruits passer de la deuxième à la troisième dimension grâce à sa reconstitution en images de synthèse³¹. Dans ce site, il s'agissait d'exposer des simulacres du monde des odeurs. La chimie avait désormais les moyens de concurrencer les odeurs naturelles en fabriquant « des arômes plus vrais au nez que nature³² ». Les visiteurs avaient pour mission de différencier les arômes naturels de leurs imitations. Du côté de l'art, l'ordinateur pouvait dorénavant remplacer la peinture dans la création d'une nature morte d'un style nouveau. À côté, le site « visites simulées » proposait un voyage dans le voisinage de l'université Paris 8 à Saint-Denis, grâce à l'installation *Le Bus* conçue par Jean-Louis Boissier et ses étudiants en arts plastiques³³. À travers les fenêtres d'une maquette de bus, les visiteurs voyaient le décor défilé, au préalable filmé puis enregistré sur vidéodisque. Tout comme dans un véritable bus, le public pouvait demander l'arrêt en appuyant sur le bouton « arrêt demandé ». Le travelling laissait alors la place à un ensemble de reportages photographiques réalisés à différents endroits du parcours. Avec cette installation, le visiteur était pris « entre le plaisir de la contemplation du défilement et du renouvellement du paysage et le désir de l'interrompre dans un geste exploratoire, voyeuriste.³⁴ » Pour Jean-Louis Boissier, l'installation peut « être vue comme une proposition emblématique du dispositif intellectuel et technologique des « Immatériaux » : on accède au réel par la médiation d'un programme, son matériau inclut le langage, le temps réel de l'accès interactif est relatif à une mise en mémoire.³⁵ » En effet, dans l'exposition comme dans le monde postmoderne décrit par Lyotard, notre rapport au réel n'était plus direct mais médié par diverses machines. L'arrivée des nouvelles technologies avait causé une mutation dans la relation que nous avons avec le réel. « Nous n'intervenons presque plus jamais en direct sur les réalités à transformer. Le travail professionnel ou domestique exige de plus en plus de matériels. Le contact manuel, visuel, olfactif avec le matériau se

29 Ce site et cette installation en particulier semblent avoir beaucoup marqué les visiteurs de l'exposition, contrairement à d'autres sites où l'interactivité était pourtant également présente. Voir Nathalie Heinich, « Un événement culturel », dans Christian Carrier (éd.), *Les Immatériaux (au Centre Georges Pompidou en 1985), Étude de l'événement exposition et de son public*, Paris, Expo Media, 1986, p. 77.

30 Le groupe était constitué d'artistes issus de la première promotion de la formation « Arts et Technologies de l'Image » de l'université Paris 8.

31 Pour visionner le film *Gastronomica*, voir URL : <https://www.ati-paris8.fr/1980-1990> [dernier accès : 10/09/2020].

32 Chaput/Lyotard, 1985 (note 21), p. 9.

33 Pour plus de détails sur cette installation, voir Jean-Louis Boissier, « Des images, en veux-tu, en voilà... », dans Élie Théofilakis (éd.), *Modernes et après : Les Immatériaux*, Paris, Autrement, 1985, p. 28-32 et Jean-Louis Boissier, « The Bus of Les Immatériaux », dans Andreas Broeckmann et Yuk Hui (éd.), *30 Years after Les Immatériaux: Art, Science and Theory*, Lüneburg, meson press, 2015, p. 109-117.

34 Boissier, 2007 (note 21) p. 377.

35 *id.*

perd³⁶», expliquait le dossier de presse de l'exposition. Cette recherche d'une reproduction du réel toujours plus fidèle se trouvait également illustrée par le site «profondeur simulée» exposant le prototype de ciné-holographie³⁷ mis au point par les cinéastes Claudine Eizykman et Guy Fihman qui grâce à la reproduction filmique de l'espace en trois dimensions faisaient rivaliser fiction et réalité. L'exposition de ce prototype rendait visible aux visiteurs la matérialité de la machine qui était nécessaire pour que puisse avoir lieu cette reproduction du réel dématérialisé.

La visite de l'exposition se terminait par la section nommée «labyrinthe du langage» vers laquelle convergeaient les cinq parcours (fig. 7). Ainsi selon la construction de l'exposition, le public atteignait l'immatérialité totale dans cette partie dévolue au langage, pourtant c'était également celle concentrant le plus d'ordinateurs et de minitels. Si les expériences se dématérialisaient grâce à l'informatique et à la télématique, la présence des différents équipements rappelait une fois encore qu'ils conditionnaient l'existence de ce nouveau monde numérique. En effet, toute cette dernière partie, décrite comme «une Babel de machines électroniques à parler, à lire, à jouer, à raconter, à compter³⁸» par le critique René Viau, avait la particularité de présenter une dizaine de projets informatiques et télématiques que le visiteur pouvait consulter, mais également avec lesquels il pouvait interagir. Parmi les programmes conçus spécialement pour le minitel, deux romans télématiques offraient deux types de lectures différentes. La fiction policière *Jus d'orange*, conçue par Francis Debyser, proposait au lecteur devenu enquêteur de résoudre une énigme grâce aux différentes possibilités de lectures offertes³⁹ et aux nombreux indices disséminés dans les 476 pages-écrans. De son côté, *L'objet perdu*, roman construit en arborescence autour du mythe d'Osiris par Camille Philibert et Jacques-Élie Chabert, proposait une lecture qui se faisait en deux temps. Le lecteur suivait d'abord un des nombreux parcours possibles du récit. Après sa lecture, le visiteur se trouvait informé que l'histoire venait d'être partiellement détruite et était invité à la reconstituer sur la base des «restes» de sa consultation.

Chaque lecture donnait ainsi lieu à un récit unique et transformait le lecteur en auteur, comme l'expliqua Camille Philibert: «Ce roman avait la particularité,

36 Dossier de presse de l'exposition, 1985 (note 7) n. p.

37 «Prototype opérationnel multifonctionnel intégré, présenté ici en visu-laser ciné-holographique par Claudine Eizykman et Guy Fihman (L.E.A.C., E.F. Productions). Ce premier appareil intégré de restitution pour film holographique en 35 et 70 mm fonctionne en défilement continu, alternativement en marche avant et marche arrière.» Voir la fiche du site «profondeur simulée» dans Chaput/Lyotard, 1985 (note 17), n. p.

38 René Viau, «Les Immatériaux, ou la philosophie rendue visible», *Le monde des arts* 30/120, automne 1985, p. 15.

39 Les possibilités offertes au lecteur portaient sur la prise de connaissance ou la vérification des indices, l'ordre d'interrogatoire des témoins, la consultation de documents ou de leurs commentaires, les solutions de l'énigme, la résolution des «désis au lecteur». Voir la fiche «romans à faire», dans Chaput/Lyotard, 1985 (note 17), n. p.

quand on y avait cheminé par des choix interactifs et qu'on arrivait à la fin, que les passages lus se retrouvaient fragmentés. Le lecteur pouvait y insérer ses propres parties, d'une histoire qu'il inventait, celle-ci étant renvoyée dans une base de données accessible aux autres lecteurs. Chaque lecteur devenait auteur, en reconstituant son trajet et en le complétant.⁴⁰ »

Expérimenter la postmodernité lyotardienne

Dans l'exposition, un dispositif plus que tous les autres, traduisait pour Lyotard ce que signifiait vivre dans le nouveau monde postmoderne. Il s'agissait du casque sans fil remis aux visiteurs à l'entrée de l'exposition et qu'ils devaient coiffer pour parcourir les soixante-et-un sites des *Immatériaux*. À l'intérieur des casques, étaient diffusés pendant toute la visite des extraits de textes de philosophes et d'écrivains⁴¹ ayant une résonance avec le thème des sites visités, mais également des sons provenant de morceaux musicaux enregistrés à l'IRCAM ou émanant directement des sites eux-mêmes. L'interactivité du dispositif résultait de la technologie même du système des casques audio. En effet, l'espace de l'exposition – découpé en trente-et-une zones – était couvert par une trentaine d'émetteurs diffusant chacun par infrarouge un programme court d'un ou plusieurs textes récités par des interprètes. Ces textes enregistrés étaient ensuite diffusés dans le casque du visiteur selon la zone qu'il traversait. « Le visiteur se promène avec un casque [...] et les émissions changent selon les zones. Ce sont des séquences de deux à trois minutes, mises en boucles, et qui sont envoyées en infrarouges sur des miroirs qui permettent d'obtenir une très bonne définition au sol⁴² », expliqua Lyotard. Mais à cause de cette diffusion par ondes infrarouges, le visiteur pouvait interrompre brusquement la lecture du texte en cours en se déplaçant dans l'exposition et donc en sortant de la zone d'émission. Si ces effets de brouillage et d'interruption de la bande sonore étaient intrinsèquement

40 Propos de Camille Philibert dans « Olga et Max à corps perdu », *Le Monde*, 25 mars 1985, URL : https://www.lemonde.fr/archives/article/1985/03/25/olga-et-max-a-corps-perdu_2743284_1819218.html [dernier accès : 04/11/2019].

41 Les textes qui composaient la bande sonore étaient de Hans Christian Andersen, Antonin Artaud, Gaston Bachelard, Roland Barthes, Maurice Blanchot, Samuel Beckett, Jorge Luis Borges, Lewis Carroll, Adolfo Bioy Casares, Jean-Joseph Goux, Marcel Hénaff, Yves Klein, Heinrich von Kleist, Gilbert Lascault, Lao-Tseu, Jean-François Lyotard, Stéphane Mallarmé, Henri Michaux, Octavio Paz, Marcel Proust, François Rabelais, Jacques Roubaud, Eugène Savitzkaya, Paul Virilio, Émile Zola, accompagnés pour certains sites de l'exposition de textes rédigés par Dolorès Rogozinski. Au sujet de la réalisation du texte de la bande sonore, voir Dolorès Lyotard (Rogozinski), « On the Development of the Texts for the Les Immatériaux Soundtrack (Sur le développement du texte pour la bande-son des *Immatériaux*) », *Les Immatériaux Research*, Working Paper 2, éd. par Andreas Broeckmann, juillet 2019, URL : http://les-immateriaux.net/wp-content/uploads/2019/06/LIR-WP2_Dolores-Lyotard_Soundtrack_2019.pdf [dernier accès : 02/08/2020].

42 Propos de Jean-François Lyotard recueillis par François Dumont, « C'est notre sensibilité qui change d'échelle », *Le Matin de Paris*, 28 mars 1985, p. 24.

liés à la technologie du système de diffusion, ils avaient été également pensés et même anticipés par Lyotard et son équipe. Pour le philosophe, ces pertes du signal entre deux zones et ces ruptures dans l'écoute étaient la transposition au musée de l'expérience que l'on pouvait vivre en voiture lorsqu'en roulant, la fréquence de la radio se brouille en sortant de la zone d'émission : « Quand on se rend de San Diego à Santa Barbara en voiture, soit plusieurs centaines de kilomètres, on traverse une zone de « conurbation ». Ce n'est ni la ville, ni la campagne, ni le désert. [...] Il faut régler plusieurs fois le récepteur radio de la voiture parce qu'on change plusieurs fois de zones d'émission de radio. C'est plutôt une nébuleuse, où les matériaux (édifices, voirie) sont des états métastables d'une énergie. Les rues, les boulevards sont sans façade. Les informations circulent par rayonnements et interfaces invisibles.⁴³ »

Cette idée avait été inspirée au philosophe à la fois par le texte « Une ville surexposée » de Paul Virilio⁴⁴ et par celui de l'architecte italien Giairo Daghini intitulé « Babel-Métropole »⁴⁵, tous deux parus en décembre 1983 dans la revue *Change International*. Dans son article, Virilio démontre comment les mutations de la « ville » depuis les années 1960 ont modifié considérablement la vision et la conception que nous en avons, avec notamment la disparition des anciennes oppositions « ville/campagne », ou « centre/périphérie »⁴⁶. Daghini, quant à lui, analyse le processus d'urbanisation depuis la révolution industrielle et le phénomène de « conurbation » apparu depuis les années 1970. L'expérience que vivaient les visiteurs dans l'exposition était en quelque sorte l'illustration de ce qu'ils vivaient désormais dans ce nouveau monde postmoderne où l'on se déplaçait de plus en plus vite et de plus en plus facilement⁴⁷. De la même façon, les messages se multipliaient et arrivaient à leurs destinataires de plus en plus vite, jusqu'à se parasiter les uns les autres.

Avec ses multiples parcours, sa scénographie, ses différents dispositifs interactifs et la diversité des thématiques abordées, *Les Immatériaux* n'était pas à envisager comme une simple exposition⁴⁸ mais elle avait été pensée par ses commissaires comme une œuvre d'art à part entière⁴⁹.

43 Voir le fac-similé d'un document de travail daté d'avril 1984 (constituant le second état de la réflexion et de la conception de la manifestation) reproduit dans Thierry Chaput et Jean-François Lyotard (éd.), *Les Immatériaux : Album*, Paris, Éditions du Centre Georges Pompidou, 1985, p. 19.

44 Voir Paul Virilio, « Une ville surexposée », *Change International* 1, décembre 1983, p. 19-22.

45 Voir Giairo Daghini, « Babel-Métropole », *Change International* 1, décembre 1983, p. 23-26.

46 Voir Virilio, 1983 (note 44), p. 20.

47 Le film *Octave au pays des Immatériaux* illustre ce phénomène en filmant le jeune Octave parcourant l'exposition sur des rollers. *Octave au pays des Immatériaux*, 1985, 35 min., réal. : Paule Zajdermann, scénario : Daniel Soutif, production : Centre National d'Art et de Culture Georges Pompidou.

48 Au terme d'« exposition », Lyotard préférerait celui de « manifestation » pour qualifier *Les Immatériaux*. L'emploi de ce terme indiquait une volonté délibérée de se démarquer des expositions habituelles. Voir le Dossier de presse de l'exposition, 1985 (note 7), n. p.

49 Voir Théofilakis, 1985 (note 26), p. 7 et Merlant, 1985 (note 4), p. 19.

Elle avait été conçue non pas comme une exposition artistique ou documentaire ou encyclopédique ou à spectacles, mais comme une exposition à la fois artistique, documentaire, encyclopédique et à spectacles. Dans ce sens, elle créait son propre objet en opérant un effet de brouillage et en remettant « en cause la présentation traditionnelle des expositions, héritières des salons du XVIII^e siècle et des galeries.⁵⁰ » Elle était également à voir comme une véritable expérience à vivre pour le visiteur qui était pris en compte comme une donnée de l'exposition. En effet, par le biais d'un logiciel statistique sur ordinateur, le site « variables cachées » permettait de cerner le profil du public par sa propre participation. Sur un ordinateur, les visiteurs pouvaient « entrer eux-mêmes en mémoire leur âge, leur sexe, leur catégorie socioprofessionnelle, leur lieu d'habitation en échange de quoi les histogrammes construits avec l'ensemble des données disponibles étaient immédiatement produits sous leurs yeux.⁵¹ » Sous couvert d'interactivité, le programme enregistrait néanmoins les informations des visiteurs pour réaliser une étude sur les publics de l'exposition et révélait ses « variables cachées ».

Dans le condensé du monde postmoderne qu'était *Les Immatériaux* et après avoir observé dans les différents sites les mutations en cours aussi bien dans les arts, la littérature, les technosciences ou la vie quotidienne, les visiteurs faisaient l'expérience avec le dernier site du temps différé grâce à l'installation vidéo du même nom réalisée par Catherine Ikam. Sur le moniteur d'un premier couloir, le visiteur observait l'espace où il se trouvait mais sans se voir. Dans un autre couloir, le visiteur se voyait à l'écran mais tel qu'il se trouvait un instant plus tôt dans le couloir précédent. Il faisait ainsi l'expérience d'un temps qui n'était plus unique et linéaire mais au contraire multiple et simultané. Ce temps était celui de la postmodernité lyotardienne dans laquelle différentes temporalités existaient simultanément. « En chaque moment coexiste le présent, le futur, le passé. L'instant présent est insaisissable. Nous ne pouvons être qu'en retard ou en avance sur lui. Il passe⁵² », expliquait le *Petit Journal*. Dans le couloir de sortie, le public repassait enfin devant le bas-relief égyptien déjà rencontré à l'entrée de l'exposition, mais cette fois projeté en image tremblée sur un écran mobile. Sa dématérialisation avait eu lieu. De la pierre sculptée, ne restait que son image fragmentée. Si en sortant de l'exposition et en rendant son casque, le visiteur retrouvait le monde réel, il pouvait néanmoins poursuivre certaines des expériences vécues à l'intérieur. Cela était le cas pour certains projets télématiques, aussi bien consultables dans l'exposition mais également sur n'importe quel minitel. Ainsi, de retour chez lui le visiteur pouvait continuer sa lecture du

50 Dossier de presse de l'exposition, 1985 (note 7), n. p.

51 Heinich, 1986 (note 29), p. 72. Voir également les diagrammes et tableaux publiés en annexes 6 et 6 bis, p. 74-75.

52 Chaput/Lyotard, 1985 (note 21), p. 13

roman *L'objet perdu* mais également consulter la revue d'art télématique *Art-Accès*⁵³ dont le premier numéro avait été dévoilé dans *Les Immatériaux* et qui était composé de nombreuses créations d'artistes, musiciens et écrivains réalisées spécifiquement pour le minitel⁵⁴. De même, l'expérience d'écriture collective et interactive *Épreuves d'écriture*⁵⁵ réalisée en amont de l'exposition par vingt-six auteurs⁵⁶ et dont une partie des textes étaient présentés sur minitels dans l'espace de l'exposition, était également accessible hors de celle-ci grâce au réseau télérel.

Si *Les Immatériaux* présentait aux visiteurs les transformations qu'opéraient les nouvelles technologies dans le monde postmoderne décrit par Lyotard, l'exposition posait davantage de questions qu'elle n'apportait de solutions. En effet, celle-ci n'avait pas été conçue comme une exposition pédagogique mais au contraire comme une exposition à questions. Car comme l'expliqua Lyotard, il n'y avait pas toujours de réponses aux questions formulées dans l'exposition⁵⁷. Pour Thierry Chaput, celle-ci devait provoquer chez le public une sensation de déstabilisation: « Si l'exposition est réussie, elle devrait susciter un certain vertige chez le visiteur, en même temps qu'une certaine jubilation. Celle qui naît du sentiment que la puissance n'est plus un objectif. L'individu postmoderne est quelqu'un que l'on a invité à jouer à un jeu, sans qu'il en connaisse les règles. Il ne sait ni ce qu'il a à gagner ni ce qu'il a à perdre, mais il faut qu'il navigue là-dedans. « L'homme sans qualité »: c'est à lui de trouver seul les règles de navigation.⁵⁸ » Selon le point de vue de Chaput, l'exposition peut en effet être considérée comme une réussite, car nombreux étaient les visiteurs déstabilisés et désorientés par le dispositif de l'exposition et qui auraient aimé au contraire plus de didactisme et de pédagogie pour comprendre le projet que celle-ci proposait⁵⁹.

53 La revue télématique artistique *Art-Accès* était dirigée par Frédéric Develay, Frédéric Martin et ORLAN.

54 Parmi lesquels Ben, Daniel Buren, Benni Efrat, Jean-François Bory, Frédéric Develay, Ange Leccia, Jean-Claude Lefèvre, Léa Lublin, Frédéric Martin, Vera Molnar, François Morellet, Édouard Nono, ORLAN, Aldo Spinelli, Gianni Toti ou Bernard Venet.

55 Thierry Chaput et Jean-François Lyotard (éd.), *Les Immatériaux: Épreuves d'écriture*, Paris, Éditions du Centre Georges Pompidou, 1985.

56 Les participants, philosophes, artistes, scientifiques et écrivains, étaient Hubert Astier, Nanni Balestrini, Mari Borillo, Christine Buci-Glucksmann, Daniel Buren, Michel Butor, Paul Caro, Michel Cassé, Daniel Charles, François Chatelet, Philippe Curval, Jacques Derrida, Marc Guillaume, Philippe Lacoue-Labarthe, Bruno Latour, René Major, Jean-Claude Passeron, François Recanati, Jean-Loup Rivière, Maurice Roche, Pierre Rosenstiehl, Jacques Roubaud, Dan Sperber, Isabelle Stengers, Michel Tibon-Cornillot et Jean-Noël Vuarnet.

57 Théofilakis, 1985 (note 26), p. 9-10.

58 Propos de Thierry Chaput dans Merlant, 1985 (note 4), p. 19.

59 Voir Heinich, 1986 (note 29), p. 25-123.

Interviews on a New Spatial Paradigm in the Digital Age

Zoe Stillpass

Media theorist Lev Manovich has written, “The computer era introduces a different paradigm. This paradigm is concerned not with time but with space.”¹ Indeed, departing from prior emphases on medium specificity and flatness, artists and theorists have developed novel approaches to thinking about space in visual imagery. Through the remediation of established media, software offers artists previously unthought-of ways to configure space. These spatial reconfigurations correspond to a recent reconsideration of the relationship between the human and technology. While the digital regime provides new democratic means of producing and distributing artworks, concomitantly, it establishes forms of control administered through a global network and through the free flow of international capital. Whether for good or for bad, the digital has proliferated and permeated all of social space, leaving us in a situation where there appears to be no inside or outside.² In the following series of interviews, I asked several artists about the role of digitalization in spatially composing an image. All of the interviewees are preeminent American contemporary artists who have shown extensively around the world. While these are not the only innovators who are transforming visual representation, I chose these particular artists for several reasons. First, although they have all received international recognition in the contemporary art world, they are lesser known by European art historians and academics. Secondly, they each work in different media and employ disparate techniques. Finally, they each approach spatial composition and the digital from their own unique angle.

1 Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge (MA), 2001, p. 145.

2 According to media theorist McKenzie Wark, our social reality is manufactured by the “military entertainment complex,” creating an all-encompassing “gamespace” with no inside or outside. See, for example, McKenzie Wark, *Gamer Theory*, Cambridge (MA), 2007.



1 Michele Abeles, *Progressive Substitution Drills*, archival pigment print, 37 $\frac{1}{8}$ × 27 inches, 2012.
Image courtesy the artist and 47 Canal, New York

MICHELE ABELES

Michele Abeles (b. 1977) lives and works in New York City. She graduated from Yale University with an MFA, after receiving a Bachelor of Arts degree (BA) from Washington University, St. Louis. Abeles has had recent solo exhibitions and presentations at the Karpidas Collection, Dallas; Sadie Coles HQ, London; the Whitney Museum of American Art, New York; and 47 Canal, New York. Abeles's work has been featured in group exhibitions at institutions such as the Museum Moderner Kunst Stiftung Ludwig, Vienna; the Museum of Contemporary Art, Chicago; the Museum of Modern Art (MoMA), New York; the Fridericianum, Kassel; and MoMA PS1, New York. Her works are held in various collections including those of the Museum of Fine Arts, Boston; the Aïshti Foundation, Jal el Dib, Lebanon; the Dallas Museum of Art; the Museum of Contemporary Art, Chicago; MoMA, New York; the Solomon R. Guggenheim Museum, New York; and the Whitney Museum of American Art, New York.

Some of your images look like stock photos and others you photographed yourself in 'real' physical space. In many of your works, you reference screen space, how we look at images on our computers and on our phones (fig. 1). You even evoke the swipe mechanism on an iPad or iPhone. Could you discuss the relationship between physical space and virtual space in your work?

For *Re:Re:Re:Re:Re*, my first show at 47 Canal gallery in 2011, I presented still life photographs with nude male models, bottles, and other objects. I staged them in my studio, but I wanted to use the camera and certain lenses to compress space in the same way that space appears compressed when you look at images on your laptop or your phone. I was thinking about the space inside the image, about the physicality of a body and what it becomes in digital space when you view it on-screen.

In my second show, *English for Secretaries* at 47 Canal in 2013, I became more interested in the person looking at images from the 'outside.' I considered the photographs as screens, and I wanted to explore the relationship between these screens and the viewer's body, how we touch them and swipe them.

In my recent show, *October*, at 47 Canal,³ there were fewer visitors than usual because of COVID, but ironically [laughs], I focused more than ever on the viewer's body in the physical space of the gallery. For this exhibit, I sized the photographs for the room; I wanted them to overwhelm the viewer physically.

3 *October* ran from 27 August to 3 October 2020.

Similar to Robert Rauschenberg, many of your digitally manipulated images combine diverse media such as painting, sculpture, text, and photography, creating complex spatial montages. Leo Steinberg wrote that in Rauschenberg's work, the picture plane shifted from vertical to horizontal. This tilt effected a radical reorientation of art from an upright, two-dimensional window onto nature to a tabletop-like surface with three-dimensional objects on it, a "flatbed picture plane" similar to the flatbed printing press.⁴ Unlike Rauschenberg, you work with the zero-dimensional space of the digital. Things are not tethered to material reality; they don't follow the physical laws of the universe. They depict pure space with no sense of place. Am I right to understand this as an exploration of the potentiality of digital composition, of spatial configurations that can be arranged in infinitely different ways?

Yes, as you said, Rauschenberg's work played on this change in the viewer's perspective. He combined the space of painting with the space of sculpture, so the body doesn't move around the work in the same way as it would if the two media were separate.

I too am interested in the relation between the physical orientation of the image and the viewer's perspective, how we have become used to looking at stuff digitally. So, many of my photographs are about the process of trying to understand what's going on in the moment and the physical experience of interacting with this new digital space.

As for digital composition, I studied in a traditional photography program where you would take pictures of something, say a tree, and then choose the best one. This felt limiting, like there is only one version of each image. I began remixing some elements of my compositions to escape the stability and the preciousness of the image. I also started recombining aspects of my previous photographs to treat them like physical material that I could reuse in new works. Reconfiguring these things opens them back up but also closes them down. In other words, I don't use repetition to create more content; I use it to take it away.

Also, in the early still life photographs we discussed, I took all of these generic items that don't really go together and put them in the same image. I consider the space where they meet as a kind of non-space, or a transitional space, where you can't pin anything down.

4 Leo Steinberg, *Other Criteria: Confrontations with Twentieth-Century Art*, New York, 1972.

Speaking of non-space or transitional space, you seem to call attention to the space in between things. For example, you picture the space between images mid-swipe and between layers of windows open on a computer screen. In your compositions, the various elements appear scattered and isolated from each other. In other words, you do not present a parametric space of flows but rather a discontinuous, fragmented space.⁵ Could you tell me more about your interest in interstices? These spaces remind me of the synapses in biological brain circuits and in artificial neural networks. The brain is often compared to the screen, and recent film theory has argued that digital cinema pictures the working of a schizophrenic brain. Am I right to think of your photographs as “neuro-images”?⁶

In graduate school, I became interested in how we use vernacular photography, pictures of family and friends, to create the narratives of our lives. We piece together these stories, particularly when we’re older, as an attempt at remembering. We have to fill the spaces in between to try to figure out what happened, which is inevitably an impossible task.

Then, as I mentioned, I started reusing elements, mixing everyday items, and playing with layers and lenses in my images. In some of my photos, the layers of windows relate to Joan Jonas’s work, which has greatly inspired me. In her performances, Jonas often uses image layering, but she does it in physical space. I am interested in how we view layers of images on-screen and the interstices where everything starts to mix together.

I’ve also thought a lot about the effect of the internet on our brains and our attention spans. I don’t know enough to speak about schizophrenia in a clinical sense, but I know how it can be used as an adjective to describe digital culture, and my work does relate to how we consume and see images as a form of ‘schizophrenia.’

As mentioned, in your still life compositions, you juxtapose generic items such as wine bottles, newspapers, cigarettes, cheap fabric, terracotta pots, fragmented anonymous body parts, and stock photographs of nature. They form a kind of “junkspace”⁷ where everything, whether it’s a human limb, a consumer object, or a tropical plant, has the same significance as

5 For a convincing argument against parametricism, see Lucian Parisi, *Contagious Architecture: Computation, Aesthetics and Space*, Cambridge (MA), 2013.

6 See, for example, Patricia Pisters, *The Neuro-Image: A Deleuzian Film-Philosophy of Digital Screen Culture*, Palo Alto, 2012; Ian Buchanan and Patricia MacCormack (eds.), *Deleuze and the Schizoanalysis of Cinema*, London/New York, 2008; Gregory Flaxman (ed.), *The Brain Is the Screen: Deleuze and the Philosophy of Cinema*, Minneapolis, 2000.

7 Rem Koolhaas, “Junkspace,” in *October* 100, 2002, pp. 175–190.

any other. They remind me of the bargain bins at discount stores. Like the non-biodegradable trash floating in the ocean, these images never go away. Or, to come back to the “neuro-image,” they are like these useless thoughts that always seem to return to haunt our minds. Certain theorists have associated the photographic image with death, but silicon-based life never really dies. For this reason, I associate your pictures with the undead. This relates to your current exhibition, *October*, where you present a series of photographs of the Halloween decorations displayed in people’s yards. Am I right to think of your work in terms of zombies?⁸

I hadn’t thought about that, but yes, we could consider the recycled elements in my pictures as these zombie-like anonymous bodies. It’s true that, today, images never entirely disappear, and they proliferate, just as in horror movies when the undead keep coming in waves. They are like these endlessly reproducing copies of ‘real’ humans. This relates to the question of reality and what we believe to be true or not. With my show *October*, I was partly thinking about that in terms of politics. Especially since we’ve had this president [Donald J. Trump], there’s this idea of ‘fake news’; we no longer know who is telling the truth. There is no baseline anymore, so we are all living in these different realities; we have different psychic spaces. I thought it would be funny to present these pictures of, say a plastic skeleton, and pass them off as documentary images, as facts, when they are photographs of these imaginary scenes but taken in physical space. These exaggerated arrangements of ghouls, witches, and dismembered bodies reflect the arranger’s psyche, but then the viewer also has to fill in the gaps. Here, again, you have this convergence of different spaces that become an ungrounded non-space.

MARK BARROW AND SARAH PARKE

Husband-and-wife team Mark Barrow (b. 1982) and Sarah Parke (b.1981) live and work in New York City. Barrow received his MFA from Yale University. Barrow and Parke each received a BA from the Rhode Island School of Design. Their work has recently been exhibited at JDJ | The Ice House, Garrison, NY; La Capella Cavassa, Saluzzo, Italy; the Rose Art Museum at Brandeis University, Waltham, MA; White Columns, New York; Le 109, Nice; ZERO..., Milan; Galerie Almine Rech, Paris and Brussels; Elizabeth Dee, New York; Power Station of Art, Shanghai; and the Musée d’art Moderne de la Ville de Paris.

8 Theorist W.J.T. Mitchell has compared images to the undead. See, for example, W.J.T. Mitchell, *What Do Pictures Want?: The Lives and Loves of Images*, Chicago, 2005. Theorist Steven Shaviro has compared digital images to zombies. See, for example, Steven Shaviro, “Emotion Capture: Affect in Digital Film,” in *Projections. A Journal for Movies and Mind* 1/2, 2007, pp. 63-82; Steven Shaviro, “Diary of the Dead,” 26 April 2008, URL: <http://www.shaviro.com/Blog/?p=631> (accessed 14 December 2020).

The loom is considered a precursor to the computer, and your work has explored the relationship between weaving, visual systems, and the digital. The digital, which literally means the digits of the hand, can imply touch while also describing incorporeal information. In your work, you play on this dichotomy between the tactility of weaving and the opticality of painting. Could you explain some ways that you've used digital tools and referenced computing in your work? How has the digital influenced your spatial compositions?

MB: It's interesting to think of the digital in relation to its literal meaning. We start most of our compositions by drawing them with our fingers on an iPad or phone. We use a fairly rudimentary app that translates our fingers' movements into bulbous lines, like finger painting as a child or writing your name in the sand. For us, there is a direct correlation between this digital act and the first cave paintings. Those first paintings were everything – abstraction, representation, innovation, giving an idea a form. In a way, all art thereafter has been an attempt to recreate those first moments. A finger on an iPad is a recent iteration that circles back to the original act in a lovely way. After all those tens of thousands of years and technological advancements, we're still just drawing with our fingers.

SP: Yes, we then translate our computer-drawn composition from pixels-on-screen to paint-on-fabric. The bulbous lines become containers that hold different information. We often trace the threads of the fabric with paint using a small brush the size of one weaving pick (a single weft thread). A pick goes either over or under the warp threads. This binary predates the computer. We further play with this idea by also painting the weaving draft (a pixelated notation of the picks) and painting the tie-up (a numerical notation of which threads are raised to create the fabric). The latter looks like the binary digital code of zeros and ones.

You have used synaesthesia as a metaphor for your work. Synaesthesia is a neurological condition in which an individual conflates multiple sensory experiences from the same stimulus. For example, a synesthete can perceive numbers as colors or vision as touch.⁹ With the digital, similar to

9 Certain theorists have related synaesthesia to art and aesthetics. See, for example, Erin Manning, "Not at a Distance: On Tough, Synaesthesia and Other Ways of Knowing," in Caterina Nirta, Danilo Mandic, Andrea Pavoni, et al. (eds.), *Touch*, London, 2020, pp. 147–198. Philosopher Brian Massumi has argued that synaesthesia underlies all of human perception. According to him, affect is a form of pre-personal and virtual synaesthesia. See, for example, Brian Massumi, *Parables for the Virtual. Movement, Affect, Sensation*, Durham, 2002.

synesthesia, every medium can be transformed into another. Could you discuss this relationship and your interest in synaesthesia?

MB: We can only understand concepts through other concepts. Art allows us to see something in a new way, to see a concept through a new concept. That is what makes art interesting. Synaesthesia or the digital seem like apt metaphors or even tools to help facilitate this mode of working.

You have stated that your work reduces materials to their “most basic forms until everything becomes interchangeable.”¹⁰ Reductionism was central to modernist abstraction as well as to the dominant scientific paradigm of the nineteenth and early twentieth centuries. But it seems to me that your work is as much about complexity as it is about reductionism, and an interest in complex systems is central to networked society and contemporary science.¹¹ Today, scientists use computers to visualize the emergence of complex forms that are impossible to observe in physical space. In the same vein, you have likened your practice to scientists’ quest to understand the world beyond the Standard Model of particle physics and have stated that “things in the field of physics like commingled particles, non-locality, and inflationary theory may point to new understandings of space.”¹² Could you elaborate on the link between your work, complexity, and alternative scientific models of space in the digital age?

MB: This question brings us back to the idea that people can only understand concepts through other concepts, a conceit advanced by the linguists George Lakoff and Mark Johnson.¹³ They write about subjectivity and its relationship to phenomenological physical experience. They argue that our subjectivity binds us, and the details of our corporeal existence limit our concepts. For example, the fact that our eyes and feet face the same direction, and we are biologically disposed to a front/back orientation determines our conception of space and time (moving forward, passing, standing still). Sometimes in art, it feels like everything has been done before. How can anyone make anything new or interesting? But when we read about contemporary science and see that, despite our corporeal limitations, scientists are still coming up with new (even radical) ways to view the world, it is really inspiring.

10 See the press release for Barrow and Parke’s 2019 exhibition *Future Homemakers of America* at JDJ | The Ice House, Garrison, URL: <https://jdi.world/artists/mark-barrow-sarah-parke/> (accessed 14 December 2020).

11 Lev Manovich has argued that reduction was the dominant paradigm in the art and science of the nineteenth and early twentieth centuries and complexity is the dominant paradigm in the art and science of global informational networked society. See Lev Manovich, “Abstraction and Complexity,” in Oliver Grau (ed.), *MediaArtHistories*, Cambridge (MA), 2007, pp. 339–354.

12 See the press release for Barrow and Parke’s 2016 exhibition *Matter of Time* at Independent Régence, Brussels, URL: <http://www.elizabethdee.com/projects/mark-barrow-sarah-parke> (accessed 14 December 2020).

13 George Lakoff and Mark Johnson, *Metaphors We Live By*, Chicago, 1980.



2 Mark Barrow & Sarah Parke, *Origin*, embroidery and acrylic on hand-loomed linen, $19\frac{3}{8} \times 15\frac{3}{4}$ inches, 2019

SP: Maybe other artists don't have to do this in their practices, but we need to reduce things to understand them, and we must do this first in order to make anything more complex. We learned this in our undergraduate education, which was modeled on the Bauhaus and required a "foundation year" (learning the basics of drawing, two-dimensional design, and three-dimensional design) before moving on to a field of study. We have spent years making work based on the idea that a weaving pick = a pixel = a brushstroke. It feels like only recently, we have developed a language that we can use to make more complex compositions.

Your work *Origin* (2019) (fig. 2) has a floral pattern based on an Islamic tile design. In your recent exhibition *Future Homemakers of America*,¹⁴ you presented this work beneath a window with an aperiodic tile motif. As the press release states, "Taken together,

one can draw a link between their underlying geometries, suggesting infinite expansion and a sense of spirituality." Your continuously looping animation of an exploding star also seems to concern infinity and the digital. This statement brings to mind Laura U. Marks's book *Enfoldment and Infinity*, which situates the origins of digital culture, particularly the algorithm, in ancient Islamic art. Tracing the connections between Islamic aesthetics and new media art, she describes an algorithmic aesthetic experience where the image functions as an interface to information and information is an interface to infinity. Could you expound on this relationship between infinity, information, and image?

MB: I don't think the digital embodies any new concept, but because it accelerates everything and pervades our culture, it foregrounds already-existing concepts, structures, and ideas that were perhaps not as prevalent before, at least not in wider, popular culture. The argument that digital culture has its origins in ancient Islamic art is similar to the idea that the computer has its origins in the loom.

14 Barrow and Parke, *Future Homemakers of America*, JDJ | The Ice House, Garrison, 27 April–16 June 2019.

SP: We haven't read Laura U. Marks's book, so we probably shouldn't speak to her algorithmic aesthetic experience. But we are really interested in patterns, both as decorative motifs and as images, that through repetition do not necessarily represent what they depict but rather become interchangeable pieces of information. As you mentioned before, our work has always sought to reduce forms to their most basic components. The way we work with images is no different. If everything is interchangeable, you can better make connections across seemingly disparate concepts.

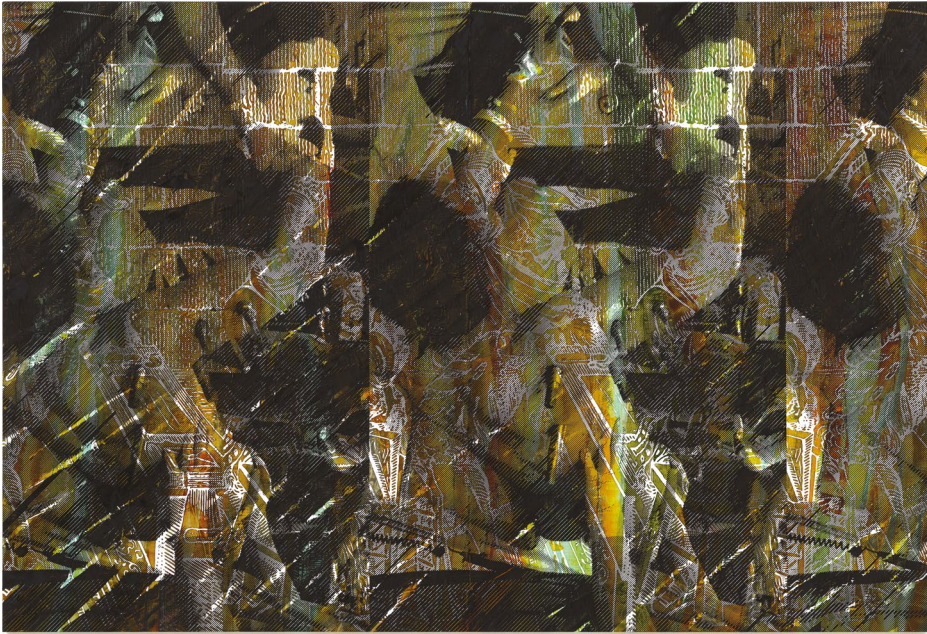
ALEXANDER CARVER

Alexander Carver (b. 1984) lives and works in New York City. Carver is a graduate of Cooper Union, New York, and received his MFA from Columbia University, New York. Carver's work has been exhibited and screened in international venues and in festivals including Miguel Abreu Gallery, New York; Tate Modern, London; Kraupa-Tuskany Zeidler, Berlin; Lincoln Center, New York; Berlinale, Berlin; Biennale of the Moving Image, Geneva; the Melbourne International Film Festival, Melbourne; the Brooklyn Academy of Music, New York; the Locarno International Film Festival, Locarno; and the Vancouver International Film Festival, Vancouver. Carver's works are held in the collections of the Ringier Collection, Zurich; the Langen Foundation, Neuss; and the GOME Art Foundation, Hong Kong.

What digital tools have you used in your paintings? In these works, you have made specific references to the software program AutoCAD. Have you used this and other digital programs? And if so, what spatial effects have resulted that would not have been possible through traditional means?

In the past, I have worked for architects and as a contractor. I think this is the principal reason for my interest in the built environment and the attendant computer-based design aids used by architects. Because paintings hang on the interior building envelope, they are always framed by and contextualized within architectural space. Historically, there are many interesting ways in which paintings, either as discrete objects or murals, refer to their built-environment context. Altarpieces, for instance, would sometimes invoke a trompe l'oeil effect that not only mirrored some of the architectural elements surrounding it but also imitated the lighting conditions and shadows that illuminated the cathedral itself. This would produce the effect of a 'virtual' extension of the 'actual' space. In this regard, painting prefigured virtual reality.

In my current painting practice (fig. 3), I often think through diagrammatic and spatial concepts using Sketchup, Photoshop, and Illustrator. I am partly



3 Alexander Carver, *All Watched Over by Machines of Loving Grace*, oil on linen, 73 11/16 x 109 x 1 2/16 inches, 2020, photo: Holger Niehaus

interested in these programs for the interface logic that they impose upon one's thinking. The layering and compression of digital tools make possible certain kinds of compositional density and visual disorientation. I then interpolate this computer-based exploration into an analog process achieved with paint. One of my favorite ways to do this is by cutting elaborate stencils out of vinyl from vector files I generate myself using Photoshop and Illustrator. In addition to interpolating digital space into painted space, I also enjoy exploring analog painting processes that invoke or imitate digital effects. I often achieve this with frottage: I place objects behind the canvas and make an impression of them with oil paint. This creates an uncanny effect that appears hyper-dimensional and highly rendered but is also entirely flat and devoid of any conventional strategies used in painting to achieve 'realism.' This indexical mark-making leaves a painterly ghost of an actual object on the membrane of the canvas. This process is analogous to the indexical data-points in 3D scanning technology that create a digital facsimile of an actual object.

As you mentioned, you have mixed digital processes with analog means of silkscreen printing, creating frottage with oil paint, and hand-cutting stencils. At the same time, your paintings incorporate dismembered bodies, appropriated legal texts, computer screens, patents, and architectural diagrams. Could you speak about how, through these various techniques and this imagery, your paintings present a space that mixes together the three

modes of place distinguished by Henri Lefebvre, that is, the mentally conceived, the subjectively perceived, and the socially lived?

I was introduced to Lefebvre in a graduate school. Lefebvre's book *The Production of Space*¹⁵ was hugely revelatory to me at the time, especially as I was considering pursuing more of an urbanist line of artistic practice. After graduate school, I took a hiatus from the studio and engaged in a couple of collaborative film projects with a very close friend, Daniel Schmidt. My excitement for critical geography ended up influencing the film projects I coauthored with Daniel in their embrace of disorientating narratives about globalism and transculturation. I am attracted to filmmaking for many of the same reasons I am to painting. Both mediums have an immense, though different, capacity of compressing space, that is, all three modes of place differentiated by Lefebvre. In part, I invoke these different spatial-conceptual frameworks to challenge the medium of painting itself, to ask what is possible materially and conceptually from this primitive cultural technology. In framing painting as a cultural technology, I like to think of it as an interface that mediates between different spatial realities, between certain civilizations, bodies, or information and their representation. Painting has a membrane quality; it is a kind of skin or immunological organ that regulates what is rejected and absorbed by the body, what things are captured and what things are repelled. Moreover, the multiple layers of my compositions evoke surgical grafting. For me, there is something stupid, or wrong-headed, about eroticizing legal text or architectural diagrams, especially through painting. I attempt to integrate material processes (frottage, stenciling) and content (legal text, architectural diagrams, medieval woodcuts) that are not particularly well suited to the medium of painting, at least by conventional standards. In this way, I hope to find novel forms.

One image, in particular, stood out to me years ago; it was one of the main reasons I returned to painting after making films. The image is an unattributed woodblock from the fifteenth century, likely Germanic in origin. It depicts a brutal execution by saw, whereby a person is cut in two while suspended from a wooden frame. This scene appealed to my fascination with bodies as raw material for the state as well as for art. I imagined this split body, both alive and dead, contained within a discrete frame as an icon to exploit via the medium of painting. For me, the split body suggested the slippery relationship between the virtual and the actual as well as the mental and social spaces through which we conceive our bodies. After all, bodies are entirely material and entirely conceptual and, in both cases, wholly pluralistic in their culturally subjective terms. When it comes to spatiality and the body, I tend towards a constructivist viewpoint largely influenced by Lefebvre. Thus, it makes sense for me to invoke

¹⁵ Henri Lefebvre, *The Production of Space*, Donald Nicholson-Smith (trans.), Oxford, 1991.

artifacts and abstractions such as legal texts, which are tied to a particular civilization. For me, there exists an imaginary viewer who stands on the other side of my paintings at some unknowable future moment, and the presence of these artifacts and abstractions becomes a banal marker of time, not time in the sense of physics but time in the sense of culturally subjective spatiality.

In the exhibits *Call Out Tools* and *Bubble Revision*, along with Pieter Schoolwerth and Avery Singer you presented a series of works that picture a futuristic park that the press release describes as “a radically new kind of public space that reimagines the demands of heterogeneous use.”¹⁶ Could you explain how your paintings counter the digital aspects of the bureaucratic planning and architecture and the extensive surveillance that sustain our contemporary “society of control”?¹⁷

Pieter Schoolwerth had the idea that we should all work from the same digital model for our group exhibition as a way to disrupt the banality of simply exhibiting our works alongside one another. As the three of us had all used digital tools in different capacities before in our work, it made sense to pursue a common digital space from which we could each generate paintings.

I had just finished my first solo gallery exhibition, which I designed around a satirical diagram of a hypothetical prison complex powered passively by green energy.¹⁸ For these paintings, I grafted different ideological systems and design patents into a single elegant material flow. The result was a modular prison powered by naturally occurring bioelectricity harnessed from a large monocultural banana plantation, which itself was entirely sustained by the water and nutrients contained within the prisoners’ sewage. In essence, the show revolved around the node of the prison toilet.

I wanted to continue this exploration by taking the public toilet as a theme for our group show. However, this turned out to be a bit limiting for both Pieter and Avery, so we evolved the virtual space into more of a public park in keeping with the kinds of overly designed large-scale developments that have already significantly reshaped the landscape of New York City, like Hudson Yards, the High Line, and Diller Park (currently under construction). I spent around a hundred hours designing a virtual development that consisted of large water-collecting

16 Carver, Schoolwerth, and Singer, *Call Out Tools*, Kraupa-Tuskany Zeidler, Berlin, 29 September–24 November 2018. *Bubble Revision* was a sequel collaborative exhibition, Miguel Abreu Gallery, New York, 4 November–23 December 2018. The quote is from the press release of *Call Out Tools*, written by Mike Cavuto, URL: https://www.k-t-z.com/exhibitions/15-call-out-tools-alexander-carver-pieter-schoolwerth-avery-singer/press_release_text (accessed 14 December 2020).

17 Gilles Deleuze, “Postscript on the Societies of Control,” in *October* 59, 1992, pp. 3–7.

18 Carver, *Cell*, Kraupa-Tuskany Zeidler, Berlin, 10 March–14 April 2018.

cisterns, public baths, and conspicuously transparent public toilets. We were essentially celebrating the very dysfunctions we were attempting to satirize.

My paintings for this show became an extension of the design process. For me, what is interesting about the works I made for these shows is not so much how they counter the problems of bureaucratic planning or the perversity of large-scale urban development lensed through computer-aided design, but more so how they seem to embody these very problems. The works are subversive insofar as they represent the problem without presenting any kind of visible critique.

In recent years, you have depicted modern robotic techniques of surgery as an allegory of new digital means of representation. These images are interlaced with woodcuts rendered in reversed ground depicting medieval surgical procedures. How would you describe the very strange spatial effects that result from this strategy?

For my first solo exhibition in New York, I made a series of paintings that were inspired by biomedical technology and imaging.¹⁹ This pivot from earlier subject matter was a way for me to refocus on the body and narrow the architectural frame surrounding it from something quite sprawling like a prison complex or urban development to the more intimate and tightly controlled space of the surgical theatre. During this time, I began thinking about surgery, particularly modern surgical techniques and how I found them somewhat analogous to my idiosyncratic painting processes. While many artists now build their practices directly around the epistemological and perhaps ontological shift caused by the internet and the proliferation of virtual space, I would like to explore a more ambiguous zone where the material body is still very much the center of my work. While I do consider myself a figurative painter, I would like to believe that I am pursuing a painting that is less dependent on previous historically known styles of representation.

Perversely, I have been referencing medieval woodblocks as an extension of or amendment to the sawed figure that I discussed above. While, at first, I wanted to cut the body apart, I am now exploring some of the contradictions of that act through the analogy of surgery. In the works you are referring to, I pursued a found-image painting, whereby I superimposed and interweaved two ready-made images to produce a third, destabilized space. I achieved this through a procedure of painting in layers by which a complex photographic space is rendered down into thick black lines of oil paint laid over a reverse ground medieval woodblock. In effect, this process is a graft of two readymade images in a wholly unoriginal mode of postmodern stylistic juxtaposition. Bizarrely, the

19 Carver, *External Fixation*, Miguel Abreu Gallery, New York, 3 November–22 December 2019.

resulting image completely transcends this part/whole problem and produces a genuinely novel spatial condition. They are at once textile-like tapestries in their proto-painting, proto-digital effect as much as they are entirely emblematic of a new kind of screen space or holography that we associate with advanced bio-medical scans.

JOHN HOUCK

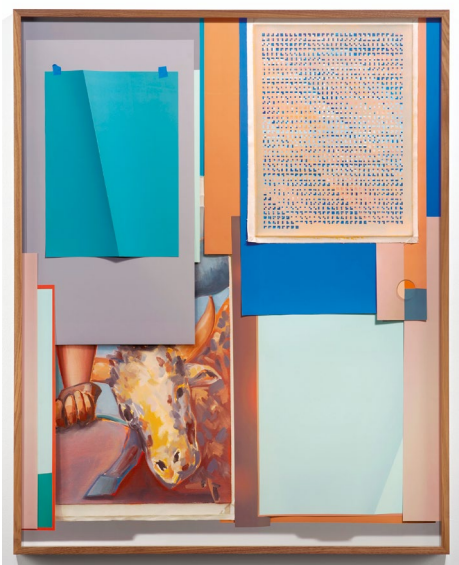
John Houck (b. 1977) has had recent solo exhibitions at Dallas Contemporary; Boesky West, Aspen; On Stellar Rays, New York; and Johan Berggren Gallery, Malmö, Sweden. He has also participated in group shows at the International Center of Photography, New York; MoMA, New York; and the Los Angeles County Museum of Art (LACMA). His works are held in the collections of LACMA and of the Solomon R. Guggenheim Museum, New York. He has an MFA from the University of California, Los Angeles (UCLA), and a BA from the University of Colorado, Boulder. He also completed the Whitney Independent Study Program and the program of the Skowhegan School of Painting and Sculpture. He lives and works in Los Angeles.

In your *Aggregate* series, you write a software program that you then print out and fold, and repeatedly rephotograph a number of times. Through this procedure, you push the original digital image beyond its limitations. A moiré pattern, a fringing of colors, and ghosting occur. The image oscillates. Would you say that the resulting release of energy brings into view the idea that the image has an inside, a subjectivity?

I hadn't thought about it in those terms, but I like them. For me, the "release of energy" is the fold, and maybe this interrupts the "subjectivity" of the image. The subjectivity of the image is so repetitive and overwhelming now that images are made and distributed digitally. I wanted to find some way to work through that repetition and also to interrupt it with something more human, like desire. When I first started making the *Aggregates*, I think the iterative loop of rephotographing them emerged out of my years of software engineering. Programming creates a very tight feedback loop of writing lines of code, compiling, and executing. When I started to make my photographs by rephotographing them, I felt a real comfort, not unlike the feeling of writing code. However, that kind of repetition also feels a bit too systematic and repetitive, which is why I quit programming and why the fold became an important element. Disrupting the flatness of the photograph and asserting some subjectivity through folding and color arrangements allowed me to interrupt photography. Additionally, like you point out, as the process accumulates errors and resolution gets lost with each step, the picture starts to oscillate.

The *Aggregates* expose the incompleteness lying at the heart of all algorithms. As they encounter incomputable data lying outside the limits of their logic, they produce results that appear increasingly random. Do you consider this randomness as simply incidental noise? Or do you think that these nonphysical digital images actualize new spatial forms self-organized by a nonhuman intelligence?

In computer science, completeness means that an algorithm can address all possible inputs. My algorithm largely consists of a physical and analog process, so there are a lot more variables than, say, a set of whole numbers. Like digital algorithms, though, my system can be brittle, and I have found many edges in making the *Aggregates*. In one instance, I rephotographed and printed out the same *Aggregate* pattern over twenty times. I have found that when the system goes beyond three or four iterations, it starts to become formally too wavy; it looks psychedelic. In all of my work, I have this balancing act between making a picture that looks familiar at first glance but hopefully draws you into a deeper kind of attention once you recognize its uncanny quality. I don't think they have any kind of intelligence on their own. In graduate school, I had a real interest in emergence and chaos theory but, so often, formally all of that stuff looks very similar. It's the collaboration between the system and me, the making physical, that creates any sort of intelligence.



4 John Houck, *Bullseyes, Playing and Reality* series, archival pigment print, 42 x 53 inches, 2017

In recent years, your images can be viewed simultaneously as computer-generated, photographic, and painted space. What do you accomplish through this departure from the self-critical tendency and the medium specificity of modernism?

I find the space between media more interesting. Museum curators never know which department to show the *Aggregates* in. They are not exactly photographs. In my work, I have moved from that initial fold to more and more gestural elements (fig. 4). The fold turned into painted marks across the surface of photos, and now into fully painted surfaces. I am continually drawn to painting because it is messier and more embodied than photography. My interest in painting also parallels my experience of undergoing psychoanalysis. Through free association, I learned to let go of my overly determined thoughts, which became really

cemented through all those years of programming. I learned to be okay with the nonsense and sometimes incredible things that emerge from just saying whatever comes to mind. That process has shifted my work in the studio. Also, having trained as an architect, I put less pressure on medium specificity. In architecture, you often use a disparate set of media, and unlike the art world, you aren't required as much to work with a specific medium.

From the beginning of your career, grids, in the form of index sheets, bit maps, and graph paper, have persisted in your works. Rosalind Krauss has written that the grid is the preeminent modernist structure. She argues that grids precede objects and their claims to have “an order particular to themselves.”²⁰ It seems to me that in your works, the appearance of objects, such as those from your childhood sent by your parents, set in motions feelings that engender the spatial relationships of your images. As such, they contravene the notion of universal space with that of relational space. But your works do not seem to be a postmodernist attempt to deconstruct the cultural power structure. Nor do they seem to be a simple romantic affirmation of feeling over intellect. Am I right to see them as an exacting endeavor to construct space?

I do often bring forward the spatial construction of the picture. The entire *History of Graph Paper* series is photographs of sculptures or models. Before I touch the camera, I work spatially by arranging objects. My undergraduate training in architecture was quite modernist, but then I worked for Thom Mayne and taught at UCLA, where we thought largely in terms of Gilles Deleuze and emergence. The tension between the Cartesian grid and nonlinear space is part of that construction of space in the picture, as is the tension between formal software languages and free association. I don't see them as a direct attempt at postmodern deconstruction, but I always reveal some of the constructedness of each work. Breaking the illusion of the picture nods to Brecht and hopefully fosters a deeper attention and observance that is increasingly rare in the way we look at pictures these days. In most of my work, I start with the notion of technical repetition and then attempt to unsettle it. Konrad Zuse, the inventor of the first programmable computer, gave this great quote: “The danger of computers becoming like humans is not as great as the danger of humans becoming like computers.” I think we need to find some way of getting outside the echo chambers and feedback loops that increasingly dictate our attention and distract us from our inner lives and relationships. I never thought the world would get to the point it is at now, and I imagine unsettling the system now will require much more than folding and painting.

²⁰ Rosalind Krauss, “Grids,” in *October* 9, 1979, pp. 50–64, here p. 50.

ROB PRUITT

Rob Pruitt (b. 1964) lives and works in New York City. He has presented exhibitions at Air de Paris, Paris; Massimo de Carlo, Milan, London, and Hong Kong; and Gavin Brown's Enterprise, New York. His work has been featured in numerous museum shows, including solo exhibitions and retrospectives at the Kunsthalle Zurich, the Brant Foundation, Greenwich, CT, the Aspen Art Museum, Dallas Contemporary, the Museum of Contemporary Art, Detroit, the Freiburg Kunstverein, and Le Consortium, Dijon; and group shows at such institutions as the Palazzo delle Esposizioni, Rome, Tate Modern, London, the Palais de Tokyo, Paris, and Punta Della Dogana/Palazzo Grassi, Venice. In 2009, he debuted Rob Pruitt's Art Awards, an award show for the art world at the Solomon R. Guggenheim Museum, fashioned after the Oscars. In 2011, he was commissioned by the Public Art Fund to install *The Andy Monument*, a ten-foot-tall sculpture of Andy Warhol in New York's Union Square near the site of Warhol's Factory. Pruitt studied at the Corcoran College of Art and Design, Washington, DC, and Parsons School of Design, New York.

In 2008, you exhibited thousands of snapshots that you took with your iPhone at the gallery Gavin Brown's Enterprise, New York.²¹ This was one of the first times, perhaps even the first time, that an artist showed photographs done with a mobile phone. You plastered the inside and even the outside walls of the gallery with them in a grid-like pattern (fig. 5). In your 2010 show at the same gallery, you covered a gigantic wall with ink-jet-printed adhesive vinyl wallpaper showing thousands of emails in your Gmail inbox.²² You also wallpapered another part of the space with profile pictures of your Facebook friends. In all of these works, you seem to reflect on the blending of public and private space in the digital age. Could you tell me your thoughts on this spatial collapse?

I hadn't thought about it at the time, but these three artworks do appear stunningly similar. The iPhone photography show came out of an observational joke that the comedian Ellen Degeneres made at the time about the ridiculousness of this new product that would function as both a phone and a camera. She mused, "what will come out next? A phone that doubles as a vacuum cleaner? A toaster phone?" I, however, loved this premise; the iPhone seemed tailor-made for my practice. I've always had a chronic desire to document my life, and since I grew up with dyslexia, I prefer visual means of documentation. Having this phone

²¹ This exhibition was titled *iPhotos*.

²² This exhibition, titled *Pattern and Degradation*, was presented at Gavin Brown's Enterprise and at the neighboring gallery Maccarone, together spanning more than 760 square meters. The show ran 11 September–23 October 2010.



5 Rob Pruitt, *iPhotos*, exterior installation view, Gavin Brown's enterprise, New York, September 13-October 11, 2008

with a camera in my pocket allowed me to use my camera roll as a notebook. I never thought of my camera phone in terms of traditional photography or taking beautiful pictures; I considered it more as a way of taking notes. And, from day one, I got pretty compulsive about it. I took it out of my pocket whenever I came across a notable thing or moment that I could refer to later in my studio. As the pictures accumulated, I started to analyze my visual tendencies and patterns. There was something lyrical about this 'stream of photography,' so I decided to show it to an audience. I didn't consider these images as finished works but rather as all the visual 'food' an artist consumes to make art. They pictured what the world looked like from the inside-out. I also wanted to address the genre of self-portraiture by presenting the occasional 'selfie.'

I've always taken an interest in the sense of community in the art world. For many artists like me, professional space and personal space tend to overlap. We develop dialogues and tight-knit friendships with fellow artists, curators, gallerists, and collectors. Oftentimes, movements and schools of thought come out of these relations. Take, for example, the close relationships in the Bloomsbury Group or how the Abstract Expressionists would all hang out together at the Cedar Tavern, forming a group. Facebook made it possible to map and track

these social groups. So, for the Facebook friends work, I had the irresistible impulse to press the print button and reveal to an audience my own social group.

For the Gmail inbox wallpaper, I also disclosed details of my private life. Of course, one's email account contains intimate personal exchanges, confidential professional correspondences, financial dealings, and health-related information. The Gmail interface always shows the beginning of each message, so by presenting these to the public, I provided a glimpse of my personal affairs. They became like teasers for an audience of people that became voyeurs. I really exposed myself in this piece; I think of it as a form of self-portraiture in the nude, perhaps my most revealing self-portrait to date.

In your well-known work *Cocaine Buffet* (1998), you presented a mirror with a line of real cocaine that stretched sixteen feet through the center of the space, and you invited the visitors to partake.²³ You've also said that you are often interested in making art that causes a physiological change in the viewer, like ingesting cocaine. More recently, you have used the digital realm as a social space. You post regularly on Instagram, and you opened an eBay flea market – an online version of the many real-life flea markets you have organized.²⁴ In the digital age, and especially in this COVID era of social distancing, do you think it is possible to set up an interactive shared experience as affective as your physical works?

I think that by presenting art digitally and particularly on social media, an artist can create a dialogue and cultivate intimacy with a community of people. I am less interested in the content of an individual post than in the relationships that form over time as the posts accumulate. If I have, let's say, twenty-five thousand Instagram followers who regularly check my daily posts, a familiarity develops as the days progress. This might sound a little cynical, but in the gallery, I only really know if someone likes a work if they buy it or write a favorable review. Gauging a response from social media seems more egalitarian to me because everybody can like it, not like it, or leave a comment. In the same vein, I do believe that these social exchanges in the digital realm can produce a shared experience just as affective, if not more affective than in physical space. I often return to an idea I had for my iPhone photography exhibition. To advertise the show, we published in *Artforum* a picture of my hand holding an iPhone, which connected the image on-screen to the body. When people view something

23 This infamous work is considered Pruitt's comeback and his peace offering to the art world that had shunned him for several years following his controversial 1992 exhibition *Red Black Green Red White and Blue Project* with his former collaborator Jack Early at Leo Castelli Gallery, New York.

24 Pruitt has presented many different versions of *Rob Pruitt's Flea Market* in institutions around the world including the Palm Springs Art Museum; the Museum of Contemporary Art, Detroit; AplusA Gallery, Venice; La Monnaie de Paris; and Tate Modern, London.

you've made on their phone, it creates an intimate relationship more likely to trigger a physiological change than looking at an artwork in a physical exhibition space. For example, I can look at a friend's work on my phone while lying in bed, and that, for me, sets up an inevitably more connected response.

In addition to this dissolution of the boundaries between public and private and work and play instituted by international corporations, our cultural identity is no longer grounded in a sense of place but rather organized in a "code space"²⁵ where the preeminent institutions – Amazon, Facebook, Instagram, Google, eBay, etc. – determine value through a machine order incomprehensible to humans. I don't see your complicity with these platforms, with consumerism, celebrity, marketing, and popular entertainment as an ironic critique or an attempt at accelerationism. In your work, how do you retain the enjoyment of these things, the enchantment of digital technologies, while still escaping their control?

I do not attempt to dismiss these platforms or promote them. I want to figure them out from the inside while they are still new and relevant. Sometimes I do include an ironic twist. For example, with my eBay store, I donate the profits to charity, thereby opposing the pure capitalism of eBay with philanthropism. At the same time, I actively try to let these institutions control me, like when you go to a party and let yourself get as drunk as you can or when you dive into the pool to see how deep it can take you. By being a willing participant, I can document the experience as it happens. That said, I've always had a talent in my life for maintaining self-control, the ability to walk away from things before they become a serious problem. Having attention deficit disorder might contribute to this. I start to get bored with things and move on to something else. Also, too much stuff still occurs in the space of real life to get completely sucked in by these virtual platforms. For instance, I set up an Instagram page for my puppy, Gilda, to post all the cute things she does, like playing fetch and getting belly rubs. But I like to explore the juxtaposition of this virtual space and the things that occur entirely off-screen.

In your exhibition *Pattern and Degradation* you were inspired by "Rumspringa", the Amish rite of passage that allows a teenager to leave the community temporarily to play in the outside world and indulge in rebellious, prohibited activities. You have said that the role of the artist is to live in a "permanent Rumspringa." Today, power is no longer exercised in the enclosed spaces of the school, the hospital, the factory, etc. The space of work and play all take place on the same computer or phone. Moreover, with "playbor," when we surf the net, go on Facebook and Instagram, etc.

25 Martin Dodge and Rob Kitchin, *Code/Space: Software and Everyday Life*, Cambridge (MA), 2011.

our play becomes productive for corporate profit.²⁶ There is no inside or outside. Is it possible today to find a free place of play comparable to the Rumspringa?

For sure, I agree that corporations profit from our internet activity to mine our data and monetize our information. But I believe we can get beyond this by participating in social media and the internet as voyeurs and exhibitionists. Digital platforms allow us to operate in the shadows of real life. They give the voyeurs the option to play the exhibitionist and the exhibitionists the opportunity to play the voyeur. In this way, we can all play freely and anonymously. And, after exploring these roles, we can return to real life with a better understanding of who we are and who we want to become.

²⁶ The term “playbor” is a combination of the words “play” and “labor.” Certain media theorists such as McKenzie Wark, referenced above, have argued that play and gaming are becoming more and more connected to social structures of control. See also Alexander R. Galloway, *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis, 2006.

La réalité peut-elle être virtuelle ? L'art dans une bulle¹

Marie-Laure Delaporte

► Les vidéos de cet article sont accessibles sur le site internet de la publication :
<https://newmedia.dfk-paris.org/delaporte.html>

Faire du vélo dans les rues de Karlsruhe² (fig. 1), souffler pour faire s'envoler les akènes d'un pissenlit³ (fig. 2), se promener au cœur de la Mata Atlântica (forêt vierge du sud-ouest du Brésil⁴), sont autant d'actions qui peuvent être réalisées de manière physique et tangible. Mais il s'agit également de propositions artistiques, de mises en situation dans le cadre d'environnements artistiques relevant de la réalité virtuelle⁵. Spécialiste de l'incidence que les environnements de réalité virtuelle ont sur notre vie, Olivier Nannipieri⁶ explique qu'il est possible de parler de réalité virtuelle lorsque le dispositif mis en place est formé d'une composante informatique, plaçant un corps qui agit dans un environnement virtuel, proposant une simulation à partir d'éléments réels ou imaginaires, et déclenchant perception, interaction et immersion. Le chercheur ajoute qu'il peut survenir une dissociation entre la perception visuelle et corporelle et la compréhension intellectuelle.

Encore qualifiée aujourd'hui de « nouvelle technologie » la réalité virtuelle adopte différentes formes et connaît de nombreuses applications. Qu'il s'agisse de la mise en image tridimensionnelle d'un imaginaire fictif, d'une sensation

1 *Bubble Vision* est le titre d'une conférence donnée par Hito Steyerl dans le cadre du programme « Penny Stamps Distinguished Speaker Series », à la UM Stamps, (Ann Arbor, 30 janvier 2018). L'artiste explique le nouveau paradigme visuel créé par l'omniprésence de la réalité virtuelle dans notre société actuelle et l'esthétique de la bulle à l'ère de la globalisation. URL : https://www.youtube.com/watch?v=T1Qhyo_PCjs [dernier accès : 22/12/2020].

2 Jeffrey Shaw, *Legible City*, 1989, collection du ZKM, Karlsruhe.

3 Michel Bret et Edmond Couchot, *Les Pissenlits*, 1990, exposée lors de *Robots & Artistes*, Grand Palais, Galeries Nationales, Paris, 5 avril — 9 juillet 2018. Vidéo de l'œuvre : URL : https://www.youtube.com/watch?v=uLvKlcoedU&feature=emb_logo [dernier accès : 22/12/2020].

4 Daniel Steegman Mangrané, *Phantom (Kingdom of all the animals and all the beasts is my name)*, 2015, œuvre exposée lors de la *New Museum Triennial: Surround Audience*, à New York du 25 février au 24 mai 2015. Vues de l'œuvre : URL : <https://vimeo.com/124466166> [dernier accès : 22/12/2020].

5 Pour quelques définitions complémentaires voir : Claude Cadoz, *Les réalités virtuelles*, Paris, Flammarion, 1994 et Mary Anne Moser (dir.), *Immersed in Technology. Art and Virtual Environments*, Cambridge, The MIT Press, 1996.

6 Cf. Olivier Nannipieri, *Du réel au virtuel. Les paradoxes de la présence*, Paris, L'Harmattan, 2017.



1 Jeff Shaw et Dirk Groeneveld, *The Legible City*, 1988, installation interactive (vélo, écran de projection, ordinateur), Zentrum für Kunst und Medien, Karlsruhe



2 Michel Bret et Edmond Couchot, *Les Pissenlits*, 1990, systèmes de projections variables directement sur moniteurs, écran, microphone

tangible à partir d'interfaces, « la réalité virtuelle dessine une multiplicité événementielle à l'échelle planétaire⁷ ». Nous constatons désormais que les mondes virtuels, par écrans interposés notamment, permettent d'être reliés à des kilomètres de distance et pour toute sorte d'occupations. En conséquence, les effets de simulation et de mise en présence du virtuel modifient notre appréhension et notre compréhension du réel. Mel Slater, co-directeur du *Experimental Virtual Environments for Neuroscience and Technology*, explique à quel point le virtuel en tant que médium est parvenu à modifier notre perception du réel: « C'est un médium qui a le potentiel d'aller bien au-delà de tout ce qui a été expérimenté auparavant en termes de dépassement des limites de la réalité physique, en transformant notre perception de l'espace, et en altérant de manière non intrusive les sens de notre propre corps⁸ ».

En effet, le corps⁹, et l'expérience d'immersion qu'il fait, se trouve au centre des propositions artistiques travaillant à partir du « médium » de la réalité virtuelle. Il peut s'agir du corps « réel » (de chair et d'os) expérimentant un environnement « virtuel » (le plus souvent à travers un système écranique) ou du corps « virtuel » (numérique, sous la forme d'un avatar par exemple) agissant dans un espace et une temporalité non tangibles. Pourtant ce type d'œuvres n'affirme pas une opposition entre réel et virtuel, mais suggère un nouveau paradigme perceptif qui trouble les frontières entre le réel et le virtuel. Ces créations peuvent être des environnements, répondant au principe d'immersion sensorielle, au cœur desquels le visiteur évolue fréquemment équipé d'un visiocasque¹⁰ permettant la transmission d'une illusion, mais aussi des installations et vidéos pour lesquelles l'immersion est parfois plus contemplative qu'interactive.

En analysant ces propositions artistiques, il s'agit donc de comprendre de quelle façon les notions de réalité et de virtualité peuvent être remises en question à travers une expérience perceptuelle et sensorielle renouvelée. Pour cela deux axes seront étudiés: la création de mondes et personnages virtuels à travers le médium du machinima, puis l'expérience sensorielle à la fois physique et mentale créée par une illusion de dispositifs comme les visiocasques, mais pas seulement.

7 Christine Buci-Glucksmann (dir.), *L'art à l'époque du virtuel*, Paris, L'Harmattan, 2003, p. 9.

8 Mel Slater, « Place Illusion and Plausibility Can Lead to Realistic Behaviour in Immersive Virtual Environments », dans *Philosophical Transactions of the Royal Society*, vol. 364, n° 1535, décembre 2009, URL: <https://doi.org/10.1098/rstb.2009.0138> [dernier accès: 22/12/2020] « It is a medium that has the potential to go far beyond anything that has been experienced before in terms of transcending the bounds of physical reality, through transforming your sense of place, and through non-invasive alterations of the sense of our own body. »

9 Cf. Alain Milon, *La réalité virtuelle: avec ou sans le corps*, Autrement, 2005 et Katherine N. Hayles, « Embodied Virtuality: Or How to Put Bodies Back into the Picture », dans Mary Anne Moser (éd.), *Immersed in Technology. Art and Virtual Environments*, Cambridge, The MIT Press, 1996, p. 1 - 28.

10 Cf. Philippe Fuchs, *Les casques de réalité virtuelle et de jeux vidéo*, Paris, Presses des Mines, 2016.

Le machinima : un médium artistique ?

De par les différentes techniques de l'image (animation, 3D, cinématique, vidéo-graphisme, etc.) auxquelles fait appel le machinima, il représente désormais une forme d'intermédialité dans les domaines du numérique et de la création artistique. En effet, le terme *machinima* est formé à partir de « machine », « cinéma » et « animation », inventé par Anthony Bailey et Hugh Hancock en 1999. Il désigne ainsi un genre cinématographique et une technique de production de film qui utilise des séquences vidéo capturées à l'intérieur d'espaces virtuels en temps réel, le plus souvent dans un moteur graphique numérique comme le jeu vidéo (*EverQuest* ou *World of Warcraft*, par exemple), bien que leur fonction ne soit pas ludique et pas nécessairement narrative. À la fin des années 1990, il s'agissait d'enregistrer une démo du jeu ou encore de conserver une trace documentaire d'un monde virtuel¹¹. Puis dans le courant des années 2000, la multiplication de ces mondes numériques virtuels et la démocratisation des outils technologiques ont amené certains artistes à se saisir de ce médium pour créer un nouveau genre d'images en mouvement et questionner la présence grandissante de ces environnements virtuels dans le quotidien. Parmi ces milieux virtuels figure la plateforme *Second Life* créée en 2003 par le Linden Lab qui apparaît très rapidement comme une opportunité de création et d'un espace culturel, ne comportant pas de véritables règles à suivre, hormis les quelques procédures techniques à respecter¹².

Ces images créées en temps réel, à travers une vision tridimensionnelle, relèvent d'une forme de performance au sein même du monde virtuel. Comme l'explique Michael Nitsche, chercheur en médias numériques : « le machinima est une performance numérique qui contrôle des images en mouvement animées selon une procédure¹³ ».

Corps virtuel...

C'est justement cet aspect performatif qui va intéresser l'artiste chinoise Cao Fei (1978-). Au cours de l'année 2006 apparaît sur *Second Life* un personnage prénommé « China Tracy ». Il s'agit de l'avatar créé par Cao Fei qui, s'interrogeant dans ses œuvres précédentes sur la quête d'une identité autre, décide d'appliquer cette réflexion à sa propre expérience et investit le « métavers¹⁴ » *SL*.

11 Henry Lowood, « Video Capture: Machinima, Documentation, and the History of Virtual Worlds », dans Henry Lowood et Michael Nitsche, *The Machinima Reader*, Londres et Cambridge, The MIT Press, 2011, p. 3 - 22.

12 Dan Pinchbeck et Ricard Gras, « Machinima: From Art Object to Cultural Practice », dans *Ibid.*, p. 143 - 158.

13 Michael Nitsche, « Machinima as Media », dans *Ibid.*, p. 121 : « machinima is digital performance that controls procedurally animated moving images ».

14 Le terme de « métavers » ou « méta-univers » pour décrire un environnement virtuel comme celui de



3 Cao Fei, *i.Mirror*, 2007, vidéo, couleur et son, 28 minutes, MoMA, New York

Le sociologue Vincent Berry le décrit ainsi: « Vous pouvez acquérir des bâtiments, y inviter d'autres résidents, organiser des fêtes sur la plage et introduire vos propres créations (programmes, objets virtuels, etc.) Vous pouvez acheter des terrains, y bâtir l'impossible et les gérer financièrement (l'argent pouvant être tant virtuel que réel)¹⁵ ».

Afin de documenter cette expérience, l'artiste réalise le machinima d'une vingtaine de minutes intitulé *i.Mirror*¹⁶ (fig. 3), présenté au Pavillon de la Chine lors de la 52e Biennale de Venise en 2007. Prenant place dans ce méta-univers, l'animation des images virtuelles confirme que la frontière entre réel et virtuel se fait de plus en plus mince. Dans cet environnement où l'expérience sociale se voit modifiée par une forme d'existence virtuelle, Cao Fei construit son personnage à partir de son identité réelle, une jeune femme chinoise, mais qui va pouvoir partir à la découverte de nouvelles communautés, de groupes ou de personnes qu'elle n'aurait jamais été amenée à rencontrer dans le monde réel. Son personnage lui permet de dépasser les limitations du temps et de l'espace¹⁷, ainsi que les conventions sociales, en réalisant des actions qui lui semblaient impensables ou irréalisables. Elle est donc capable de danser lors d'une conférence à l'université d'Harvard, de changer constamment son apparence et son genre, ou

Second Life apparaît dès 1992 dans le roman cyberpunk *Snow Crash* de Neal Stephenson.

15 Vincent Berry, *Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2012, p. 19.

16 Extrait du machinima :

URL : <https://www.youtube.com/watch?v=5vcR7OkzHkI> [dernier accès : 22/12/2020] et

URL : <https://www.youtube.com/watch?v=jD8yZhMWkwo> [dernier accès : 22/12/2020].

17 Nils Gunder Hansen, « The World is yours », dans *The World is yours*, cat. exp. Humlebaek, Louisiana Museum of Modern Art, 2009, p. 8 – 15.

encore de voler au-dessus du quartier de Times Square. Ce type de comportement dans un monde virtuel est expliqué par l'anthropologue David Le Breton : « Sur le Net, il est possible de devenir n'importe qui, et même de multiplier les figures improbables des personnes que l'on pourrait être [...] Le virtuel n'est pas un néant mais plutôt une absence au monde des relations sociales avoisinantes au profit de relations numériques¹⁸ ».

Ainsi, à travers son avatar, l'artiste expérimente l'affranchissement de son identité et de son corps pour vivre une expérience virtuelle par le biais d'un personnage imaginaire, un alter égo qui figure pourtant au générique du film comme la réalisatrice et fait ainsi basculer un peu plus la fiction dans la réalité. Ce dédoublement, voire cette multiplication de personnalités à travers un personnage fictif et ses différentes variations, rappelle la capacité que ce genre d'expérience du virtuel peut avoir à modifier la perception de soi. D'ailleurs, le terme avatar¹⁹ nous renvoie directement à la question de l'incarnation et de la personnification, du physique et du tangible, d'une représentation qui est en fait virtuelle et qui n'existe qu'à travers un écran, dans une dimension numérique. Cette auto-fiction amène l'artiste à être différente tout en restant elle-même dans cette expérience dont elle témoigne : « Ce qui me fascine, c'est que je suis la protagoniste, mais en même temps ce n'est pas moi, puisque je suis à l'extérieur en étant la personne qui contrôle²⁰ ».

L'œuvre de Cao Fei témoigne très clairement d'une expérience troublante entre réel et virtuel à travers la création et l'assimilation d'un imaginaire se situant au cœur de la création d'images en mouvement, matérialisations artificielles d'une simulation²¹.

Une mise en abyme des images

Si *Second Life* permet la création de nouvelles identités par le biais d'avatars, la plateforme donne aussi la possibilité d'inventer des lieux, des espaces de toutes pièces. Le Breton confirme : « Le cyberspace enveloppe le rapport au monde en donnant au sujet qui l'investit avec passion le sentiment que la "vraie vie" est là, au bout de ses doigts et qu'il lui appartient de se construire une existence virtuelle à sa guise²² ».

C'est dans ce cyber-espace que le réalisateur français Chris Marker (1921-2012), ou plutôt son avatar Sergei Murasaki, a construit un archipel nommé

18 David Le Breton, *Disparaître de soi*, Paris, Éditions Métailié, 2015, p. 95.

19 Le terme avatar vient du sanskrit *avatāra* et signifie la descente d'une divinité.

20 Entretien avec Hans Ulrich Obrist, « What's Next? », 2007,

URL: <http://www.caofei.com/texts.aspx?id=19&year=2007&aitid=1> [dernier accès : 22/12/2020].

21 Lambert Wiesing, *Artificial Presence*, Stanford University Press, 2010, p. 98.

22 David Le Breton, *L'adieu au corps*, Paris, Éditions Métailié, 2013, p. 148.



4 Chris Marker, *Ouvroir. The Movie*, 2009, vidéo couleur et son, 29 minutes, MNAM, Centre Pompidou, Paris. [<https://gorgomancy.net>]

*Ouvroir*²³ (fig. 4), avec l'aide de l'artiste, spécialiste de la 3D, Max Moswitzer. Ce monde virtuel a donné lieu en 2010 à la réalisation du machinima²⁴ *Ouvroir. The Movie* (une vidéo d'une trentaine de minutes). Mais *Ouvroir*, c'est aussi et surtout un musée virtuel créé dans cette cyber-géographie. Lors de l'inauguration de cette œuvre multimédia au Museum für Gestaltung de Zürich en 2008²⁵, Marker affirmait : « Vous avez lu *L'Invention de Morel* d'Adolfo Bioy Casares ? Eh bien, c'est exactement le monde de ce chef-d'œuvre que je retrouve dans *Second Life*²⁶ ». Effectivement, l'œuvre de Marker rappelle étrangement certains points du roman de l'auteur argentin : l'aspect fantastique que le virtuel véhicule, une île qui semble déserte, si aucun avatar ne vient la visiter, avatars dont les échanges peuvent parfois paraître compliqués, le glissement du réel à la fiction, ou encore l'usage d'une technologie qui peut conserver une certaine forme de mémoire. Le Musée de Marker, et son exposition virtuelle, un étrange patchwork d'œuvres, dans lesquels on est guidé par le personnage du chat (orange !) Guillaume-en-Égypte, hébergent à la fois une série de portraits d'artistes, des chefs-d'œuvre de l'histoire de l'art (quelque peu actualisés) ainsi que des œuvres de l'artiste dont une reconstitution de l'installation *Zapping Zone*, des photographies d'archives, des collages d'images fixes et en mouvement, des projections de films ; « une planète Marker²⁷ », comme la définissait Alain Resnais avant l'heure, à la visualité surprenante. En effet cette mosaïque multimédia synthétise l'esthétique visuelle de Marker en réunissant à la fois images photographiques et filmiques, fixes et animées, documentaires et images de synthèse, ainsi que le graphisme des textes, affiches, montages ou intertitres, au sein même d'une construction virtuelle tridimensionnelle.

Ces corps et ces espaces virtuels, créés à partir d'artifices technologiques, révèlent les limites du corps réel, qu'elles soient sociales ou culturelles et font de la virtualité une mesure et une mise en perspective du réel²⁸. Ceci est d'autant plus vrai lorsqu'il ne s'agit plus d'un corps virtuel, mais d'un corps physique faisant l'expérience de l'illusion du virtuel.

23 Le terme fait référence au groupe littéraire surréaliste de l'Oulipo « Ouvroir de littérature potentielle ».

24 *Ouvroir. The Movie* est une vidéo, couleur, son, de 30 minutes qui appartient aux collections Nouveaux Médias du Centre Pompidou, MNAM, Paris, également disponible sur le site de l'artiste : URL : <https://gorgomancy.net> [dernier accès : 22/12/2020].

25 L'exposition *Abscheid von Kino/A Farewell to Movie* a eu lieu au Museum für Gestaltung de Zürich du 12 mars au 29 juin 2008.

26 URL : <https://gorgomancy.net/images/ouvroir/ouvroirSecondLife.html> [dernier accès : 22/12/2020].

27 L'exposition *Planète Marker* a eu lieu au MNAM, Centre Pompidou-Paris, du 16 octobre au 22 décembre 2013.

28 Alain Milon, *La réalité virtuelle: avec ou sans le Corps*, Autrement, 2005, p. 8 - 9.

Le dispositif du visiocasque : une illusion du réel ?

Qu'il soit appelé visiocasque, casque immersif, casque de visualisation ou encore Oculus Rift, le dispositif d'illusion visuelle dont il est question ici permet de ressentir son environnement « virtualisé » par les images perçues à travers les écrans du casque. Il s'agit d'exploiter le virtuel qui existe en puissance dans le réel. L'environnement que visualise la personne équipée du dispositif est donc simulé par le biais d'images, soit imaginaires, soit reproduites à partir d'espaces réels, et déclenche à la fois des perceptions visuelles et des réponses cognitives²⁹.

C'est en 1967 que l'ingénieur Ivan E. Sutherland développe le premier *head-mounted display system* (HMD) qui va mener par la suite à l'élaboration de différents systèmes d'immersion perceptive jouant sur l'illusion de l'image de synthèse et la réalité matérielle du dispositif. La visualisation des images s'effectue selon le principe de la stéréoscopie entraînant une sensation de profondeur et donc de réalité. Le visiocasque est un dispositif de réalité virtuelle qui va trouver des usages dans de nombreux domaines qu'il s'agisse de l'industrie, de la création artistique ou des nouvelles technologies. En effet, ce type de système développé dans un premier temps dans un but professionnel a été par la suite repris par l'industrie culturelle qui en a très rapidement compris le potentiel immersif et interactif³⁰. Mais cette innovation technologique n'est pas sans avoir des conséquences invasives sur la perception sensorielle et les actions motrices de l'utilisateur. Il peut apparaître des incohérences sensori-motrices et des perturbations du système physiologique lors de l'expérience d'un environnement de réalité virtuelle, comme des temps de latence dans la réaction aux *stimuli*. Cela s'explique notamment par la visualisation d'images mais en même temps par la disparition de la possibilité de voir son propre corps, ne serait-ce que partiellement. Ce qui est également vrai lorsque le dispositif est utilisé dans la création d'œuvres, dans lesquelles les activités sensori-motrices et cognitives s'expérimentent dans un monde simulé à partir d'images du réel.

...corps réel, expérience du virtuel

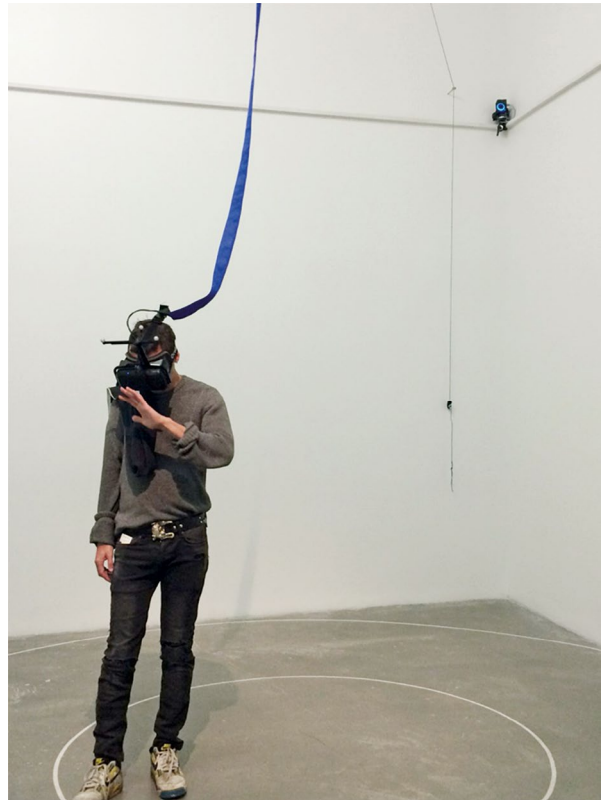
Le dispositif technique utilisé dans l'œuvre *Phantom (Kingdom of all the animals and all the beasts is my name, 2015)* (fig. 5-6) de Daniel Steegman Mangrané (Espagne, 1978-) est celui de l'Oculus Rift. Le visiocasque est pourvu d'un traqueur qui permet, en plus de la transmission des images, de détecter les mouvements du visiteur et de s'adapter à son évolution physique et de s'ajuster à ses déplacements dans l'espace (extrait vidéo).

29 Claude Cadoz, *Les réalités virtuelles*, Paris, Flammarion, 1994, p. 8.

30 Fuchs, 2016 (note 10).



▶ 5 & 6 Daniel Steegman Mangrané, *Phantom (Kingdom of all the animals and all the beasts is my name)*, 2015, visiocasque Oculus Rift, Unité 3D scan, détecteur de mouvement, développé par ScanLAB Projects, Londres. Exposition *New Museum Triennial: Surround Audience*, à New York du 25 février au 24 mai 2015



Il s'agit donc de ressentir physiquement les images et d'avoir l'illusion de se trouver dans l'espace qu'elles représentent. Mais c'est justement cette illusion qui va faire survenir une perte des repères spatiaux et temporels et un trouble de la perception physique dans l'espace d'exposition. La théoricienne de l'art Monique Maza explique d'ailleurs à ce sujet: « Il est vrai que ce n'est pas sans réticence que l'on entre dans un processus interactif en terrain muséal³¹ ». L'œuvre reprend donc les caractéristiques qui définissent la « réalité virtuelle »: une composante informatique qui permet de positionner le corps agissant dans un environnement simulé à travers une perception stéréoscopique permettant interaction et immersion, tout en procurant la sensation physique de se trouver dans cet environnement³².

L'artiste propose ainsi ce même type d'immersion au visiteur qui se retrouve plongé au cœur de la forêt vierge du sud-ouest du Brésil, la Mata Atlântica, située dans la région costale du pays, afin d'interroger la place de l'humain dans son environnement. Installé dans une pièce équipée du casque Oculus Rift, le dispositif permet au visiteur de faire l'expérience d'une déambulation en réalité virtuelle d'un milieu végétal. Chaque élément est visualisé en pointillés stéréoscopiques blancs sur noir, selon une cartographie spatialisée, réalisée à partir d'un scan 3D de haute précision sur près de 1 000 m², montrant la diversité de la nature tropicale. Le dispositif technique simule une marche au cœur de la forêt grâce au traqueur (système *optitrack*) de mouvements situé dans le casque. Mais au fur et à mesure de cette déambulation virtuelle, puisque le visiteur ne se trouve pas physiquement au Brésil, le corps, lui, se prend à croire à son immersion, et s'efface visuellement, car il n'apparaît pas sur les images projetées. En effet, lorsque le visiteur, équipé du casque de vision en RV, baisse la tête pour regarder le sol, il découvre, parfois avec étonnement, qu'il ne peut pas visualiser ses pieds. Ils sont absents de l'image virtuelle. Et c'est également le cas des autres membres. Lorsque l'on tente de visualiser ses bras ou ses jambes alors que l'on essaie de toucher la végétation, le corps a disparu de l'image. Cette immersion est définie par Étienne Amato, chercheur en sciences de l'information et de la communication, comme « l'expérience subjective que vit un être humain quand il est projeté dans un environnement étranger à sa condition ordinaire³³ ».

L'absence visuelle du corps humain est déroutante face à une nature virtuelle mais visible et un corps bien présent physiquement dans l'espace d'exposition mais invisible. Daniel Steegman Mangrané exploite ici le virtuel en tant que potentiel de réalisation dans le réel, et déclencheur de réponses cognitives³⁴.

31 Monique Maza, *Les installations vidéo, « œuvres d'art »*, Paris, L'Harmattan, 1998, p. 105.

32 Nannipieri, 2017 (note 6).

33 Étienne Amato, « L'immersion par le jeu vidéo: origine et pertinence d'une métaphore significative », dans Bernard Guelton (dir.), *Les Figures de l'immersion*, Rennes, PUR, 2014, p. 40.

34 Cadoz, 1994 (note 29) p. 8.

En modifiant notre appréhension perceptive et sensorielle de notre environnement par le biais d'un dispositif immersif et illusionniste, l'œuvre met en avant une désincarnation du corps, et donc un potentiel de désengagement physique et mental pendant l'expérience artistique, mais qui ne fait qu'amplifier la prise de conscience vis-à-vis du réel. La présence physique du corps continue d'eux d'être au cœur des dispositifs sensoriels artistiques.

Une virtualité réelle

En 2017, Mathieu Briand (France, 1972-) participait à la quatorzième Biennale de Lyon³⁵, intitulée *Mondes flottants*. Alors même qu'en 2003 et 2004 le Palais de Tokyo (Paris) et le MAC de Lyon lui consacraient deux expositions monographiques; la première intitulée *Le Monde Flottant* et la seconde *Derrière Le Monde Flottant*³⁶. Citée par la commissaire d'exposition de la biennale, Emma Lavigne, l'expression « monde flottant³⁷ » apparaît sous la plume de l'écrivain japonais Asai Ryôï, issue de l'ouvrage *Contes du monde flottant (Ukiyo monogatari)*, publié en 1665. L'auteur y décrit l'impermanence des choses, l'émotion esthétique nouvelle recherchée au XVII^e siècle et apportée par la pratique artistique japonaise de l'*ukiyo-e*, l'« image d'un monde flottant ». « Vivre uniquement le moment présent, se livrer tout entier à la contemplation de la lune, de la neige, de la fleur de cerisier et de la feuille d'érable [...], ne pas se laisser abattre par la pauvreté et ne pas la laisser transparaître sur son visage, mais dériver comme une calebasse sur la rivière, c'est ce qui s'appelle *ukiyo* », écrit Asai Ryôï. Quel est donc alors ce monde flottant — contemporain — auquel fait référence Briand dans ses œuvres? Il explique que son « œuvre permet parfois de nous révéler et donc de révéler le monde qui nous entoure. Ce monde apparaît alors comme multiple, complexe et souvent irrationnel. L'œuvre est un filtre de révélation³⁸ ». Et ces œuvres vont donc proposer aux visiteurs de faire l'expérience sensorielle d'un corps flottant, au sein d'une traversée physique et sensible.

Entre 1996 et 2004, l'artiste élabore une série d'une vingtaine d'installations et environnements, au titre générique *Systèmes*, plongeant le visiteur dans des espaces pouvant lui faire perdre les notions de lieu et de temps. La théoricienne de l'art Mathilde Roman explique: « Au cœur de l'installation, il y a le souci de chercher à accentuer chez le spectateur le sentiment de sa présence dans un espace et la conscience de ce qui l'environne, de l'immerger dans son entier, non

35 La Biennale a eu lieu du 20 septembre 2017 à janvier 2018 et se déroulait notamment dans les espaces de La Sucrière et de MAC.

36 Vues de l'exposition: URL: <https://www.youtube.com/watch?v=jasMXKglAo&feature=youtu.be> [dernier accès: 22/12/2020].

37 Emma Lavigne, « Mondes Flottants », dans cat. expo. *Mondes Flottants*, Dijon, les presses du réel, 2017, p. 35.

38 Entretien entre Mathieu Briand et Frédéric Bonnet, *Le Journal des Arts*, n° 235, 14 avril 2006, p. 13.



7 Mathieu Briand, *SYS*017.REE*06/PIG-EQN\ 5*8*, 2001, environnement interactif, visiocasques, exposé aux Ateliers d'artistes de la Ville de Marseille, France, 2001

seulement en tant que regardeur mais en prenant aussi en compte sa nature corporelle [...] À travers une expérience physique totale, elle ouvre un autre registre d'émotions esthétiques, inscrivant la relation à l'œuvre dans le sensible, engageant le spectateur dans un autre type de rapport au monde³⁹ ». Effectivement, en troublant les repères perceptifs, physiques et mentaux du visiteur, Briand propose une expérience immersive faisant prendre conscience de l'espace environnant. Ces œuvres, composées de dispositifs, ou de systèmes comme l'artiste les appelle, font usage de diverses technologies. Si certaines utilisent des casques de réalité virtuelle⁴⁰ (fig. 7) d'autres utilisent des casques audio⁴¹ (fig. 8), des fréquences sonores⁴², ou encore des caissons d'isolation⁴³ (fig. 9), et

39 Mathilde Roman, *On Stage: La dimension scénique de l'image vidéo*, Blou, Le Gac Press, 2012, p. 33.

40 *SYS*017.REE*06/PIG-EQN\ 5*8* (Ateliers d'artistes de la Ville de Marseille, 2001) et *SYS*05.REE*03/SE*1\MOE*2-4 (Au-delà du spectacle*, Centre Pompidou, Paris, France, 2000).

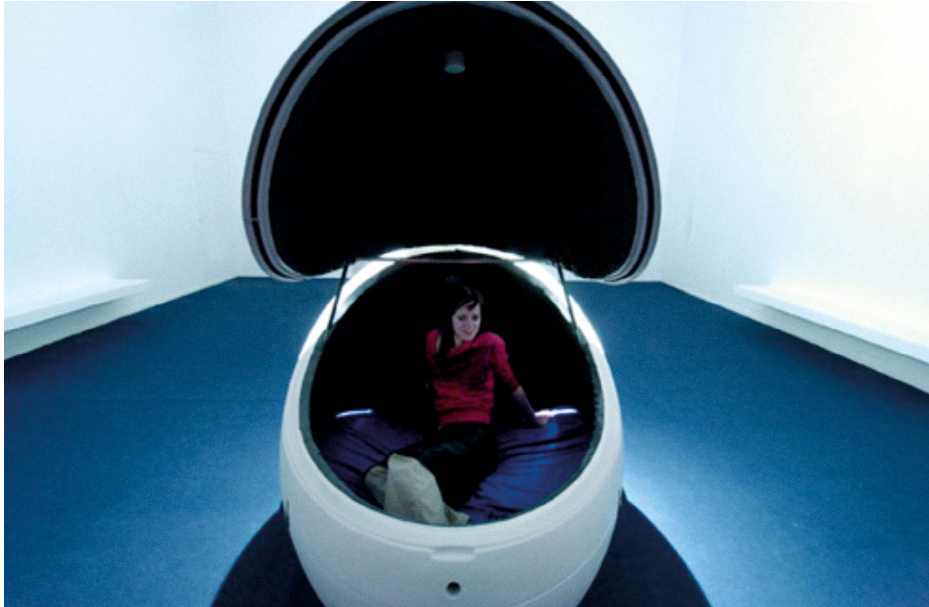
41 *SYS*24.PRN*02/MON.SES*4\MOE*04-2* (MAC de Lyon, 2004).

42 *SYS*22.PRN*01/APR-FRE.MOE\PISN*1* (MAC de Lyon, 2004) ou *SYS*018.DOE*01/MOE-FLT\ SALNOR*-TAC-LAR* (Palais de Tokyo, 2003).

43 *SYS*021.ISN*01/ESE-ACE.INR-EXR\MIC-ENE*4* (MAC de Lyon, 2004).



▶ 8 Mathieu Briand, *SYS*24.PRN*02/MON.SES*4\MOE*04-2*, 2004, environnement sonore, casque audio, matelas, ampoules, exposition *Derrière Le Monde Flottant*, Musée d'Art Contemporain de Lyon, 2004



► 9 Mathieu Briand, *SYS*021.ISN*01/ ESE-ACE.INR-EXR\ MIC-ENE*4*, environnement sonore, caisson d'isolation, microphone, amplificateur, exposition *Derrière Le Monde Flottant*, Musée d'Art Contemporain de Lyon, 2004

obtiennent ainsi différentes sortes d'immersion et de perception. L'expérience qui est faite de ces œuvres montre que la sensation immersive et l'illusion d'une réalité autre peuvent autant passer par la réception d'images tridimensionnelles que par d'autres perceptions sensorielles. Comme l'écrit le philosophe de l'art Bruno Trentini: « L'immersion en situation réelle rend manifeste cette tendance humaine, non pas de rêver, non pas d'expérimenter en faux ce qu'on ne peut pas faire en vrai, mais bien plutôt de faire l'expérience de la contingence de la perception du monde⁴⁴ ». Les *Systèmes* de Mathieu Briand glissent continuellement entre réalité et virtualité, vrai et faux, physique et mental, et font ainsi *flotter* le visiteur, ses repères perceptifs et ses limites corporelles, son monde réel et son imaginaire: « Provoquant un état que l'on pourrait rapprocher d'une mort initiatique, ses systèmes développent, insidieusement, des conditions propres au vertige sensoriel et mental où le novice peut se plonger dans l'abîme du doute et de la déroute pour mieux goûter à l'illusion de "la" réalité⁴⁵ ». Ainsi, Briand crée à la fois des expérimentations participatives et des espaces mentaux déplaçant le visiteur dans des lieux à la dimension flottante.

44 Bruno Trentini, « Pour une immersion non transparente », dans Guelton, 2014 (note 33), p. 37.

45 Isabelle Caparros et Fabienne Vernet, « Métamorphose des possibles », dans *Mathieu Briand, Derrière Le Monde Flottant*, cat. exp. Paris, Paris Musées, 2004, p. 130.

Ces œuvres, créées à partir de dispositifs de réalité virtuelle et d'environnements perceptifs, proposent des espaces immersifs, à la frontière entre réel et virtuel, et altérant notre appréhension de la réalité, notamment en modifiant notre perception des dimensions de temps et d'espace et en manipulant leurs limites. Les technologies et médiums utilisés par les artistes suggèrent leur volonté de proposer de nouvelles expériences artistiques suivant les questionnements liés à l'art numérique, aux dispositifs d'immersion et à l'interaction : « Les technologies numériques et post-cinématiques ne font pas que produire un nouveau type d'image ; elles créent des configurations et paramètres de perception et d'agencement totalement nouveaux, plaçant les spectateurs dans une relation aux images et à l'infrastructure de leur médiation sans précédent⁴⁶ », écrit Shane Denson, chercheur en nouveaux médias. Ainsi, les œuvres de « réalité virtuelle » offrent une expérience réelle du virtuel.

À travers cette expérience, physique et mentale, les artistes interrogent également un corps symptomatique des mutations culturelles et sociales, d'un corps en constante évolution dans un environnement technologique et parfois dépersonnalisé. Un corps tangible, que les œuvres mettent en décalage avec son environnement, par le biais d'une perturbation des perceptions externes.

En 2018, l'artiste et essayiste allemande Hito Steyerl donnait une conférence intitulée « Bubble Vision: Aesthetics of Isolation ». C'est à cette conférence que cet article emprunte son titre. S'appuyant sur la généralisation de la présence de la virtualité dans la société, l'artiste s'interroge sur ce nouveau paradigme visuel et met en avant la nécessité de s'intéresser à la virtualité du numérique et aux cyber-espaces comme nouvelles incarnations de notre réalité.

46 Shane Denson, « Crazy Cameras, Disrelated Images, and the Post-Perceptual Médiation of Post-Cinematic Affect », dans Shane Denson, *Post-Cinema: Theorizing 21st Century Film*, Falmer, Reframe Books, 2016, p. 193 - 194 : « Digital and post-cinematic media technologies do not just produce a new type of image; they establish entirely new configurations and parameters of perception and agency, placing spectators in an unprecedented relation to images and the infrastructure of their mediation. »

Art et réalité virtuelle : présence, illusion et scénographie

Dialogue entre Judith Guez et Marie-Laure Delaporte

▶ Les vidéos de cet article sont accessibles sur le site internet de la publication :
<https://newmedia.dfk-paris.org/guez-delaporte.html>

Marie-Laure Delaporte: Vous êtes à la fois artiste et chercheuse en arts numériques. Vous avez obtenu un doctorat dans le cadre de l'équipe de recherche INREV (Images Numériques et Réalité Virtuelle) de l'université Paris 8. Vous êtes également diplômée en sciences de l'ingénieur par le master Robotique et Système Intelligent de l'université Paris 6. Est-ce que vous pourriez revenir sur ce parcours très pluridisciplinaire ?

Judith Guez: Effectivement, lors de mes études j'ai été attirée autant par les arts plastiques que par les sciences, la technologie et l'informatique. J'ai changé d'université plusieurs fois. J'ai commencé à l'université Paris 1 en Arts plastiques, où je réalisais déjà des installations immersives et participatives mais qui n'utilisaient pas (ou peu) le numérique. C'était des installations un peu expérimentales, notamment influencées par des artistes comme Yaacov Agam¹, et qui prenaient en compte l'action du spectateur face, ou avec, l'œuvre. Après une première année d'arts plastiques, j'ai continué d'approfondir cette envie de travailler avec « l'action du spectateur », en allant à l'université Paris 6, avec une licence en science et technologie. Je voulais comprendre comment fonctionnait ce que je voyais autour de moi: les télévisions, les ordinateurs, et les interfaces hommes-machines.

Après ce double cursus en sciences de l'électronique et de l'informatique et en arts plastiques, j'ai intégré la formation Art et technologie de l'Image de l'INREV² à l'Université Paris 8. Le but de l'équipe de recherche était d'expérimenter les nouvelles technologies de l'informatique (images de synthèse, animation, jeu vidéo...) par la recherche-création. C'est à partir de ce moment que

1 Yaacov Agam (1928-) est une des figures majeures de l'art cinétique qui se développe à partir de 1955.

2 L'INREV est l'une des trois équipes de recherche du laboratoire Art des Images et Art Contemporain (AIAC). Le groupe de recherches a été fondé en 1984, notamment par Michel Bret et Edmond Couchot: URL: <https://inrev.univ-paris8.fr> [dernier accès: 22/12/2020].

j'ai commencé à m'intéresser à la matière du virtuel et aux liens entre réel et virtuel, à l'art numérique et à la réalité augmentée. Après avoir suivi des cours notamment en vision par ordinateur, intelligence artificielle et mécanique, j'ai développé un projet de recherche sur la réalité augmentée d'un point de vue scientifique. Cela m'a permis de rejoindre le laboratoire de cyber-psychologie à l'Université du Québec en Outaouais, où j'ai travaillé pendant une année avec Stéphane Bouchard³, qui s'intéressait justement au développement d'expériences de réalité augmentée. Nous disposions d'un matériel incroyable, comme un CAVE⁴ à six faces. Je faisais principalement du design d'expérience et de l'intégration sur le moteur 3D, afin de simuler des scénarios qui permettaient de comprendre les phobies, à travers le degré d'anxiété mesuré par des capteurs. Je me souviens qu'il y avait des araignées virtuelles qui se baladaient. Et nous avons installé une table, réelle, qui servait d'objet intermédiaire. Mais surtout, j'ai pris conscience de l'importance de l'effet de présence, dans ces différentes expériences de réalité virtuelle et augmentée, qu'il s'agisse d'environnements en 3D avec le CAVE ou de visio-casques. L'étude avec le psychologue a montré que, quel que soit le dispositif, l'effet de présence des éléments virtuels est sensiblement le même⁵.

M-LD: Ce parcours transdisciplinaire entre sciences et arts vous a amenée à matérialiser et expliciter vos hypothèses de recherche et de création à travers une thèse de doctorat⁶ intitulée « Illusions entre le réel et le virtuel comme nouvelles formes artistiques: présence et émerveillement ». Vous y questionnez notamment les frontières et l'hybridation entre réel et virtuel, ce que vous définissez comme le « continuum réel/virtuel ».

JG: Oui, j'ai eu besoin d'affirmer à la fois mon intérêt pour ces deux champs complémentaires que sont la technologie et l'art, et de développer mon hypothèse de recherche-crédation autour des illusions entre le réel et le virtuel. La découverte de la méthodologie de la complexité du sociologue Edgar Morin⁷ m'a confortée

3 Stéphane Bouchard est titulaire de la Chaire de recherche du Canada en cyberpsychologie clinique. Il est spécialiste du traitement des troubles d'anxiété et a publié avec Brenda Wiederhold l'ouvrage *Advances in Virtual Reality and Anxiety Disorders* (Springer, 2014).

4 Le CAVE ou *Automatic Virtual Environnement* est un dispositif permettant l'immersion dans un environnement de réalité virtuelle, développé avant les visio-casques. Il s'agit d'une pièce constituée de plusieurs murs sur lesquels sont projetées des images en trois dimensions. L'utilisateur est donc équipé de lunettes 3D. Le système pouvant également être assorti de capteurs de mouvement, la projection s'adapte aux déplacements de l'utilisateur.

5 O. Baus, Stéphane Bouchard, V. Gougeon, J. Guez. *Augmented reality? An efficient alternative to virtual reality in inducing anxiety*. Association Canadienne des Thérapies Cognitives et Comportementales (ACTCC). Montréal (Québec), 23-25 mai 2013.

6 Thèse de doctorat soutenue en 2015, sous la direction de Marie-Hélène Tramus (INREV, Université Paris 8).

7 Le sociologue Edgar Morin est l'auteur de six volumes *La Méthode I et II* (Paris, Seuil, 2008), ouvrage rédigé entre 1977 et 2006, dans lequel il pense la complexité et défie les classements disciplinaires.

dans mon idée d'allier les différentes disciplines que j'avais traversées pendant mon cursus. J'ai associé sa méthodologie à la recherche-crédation afin d'explorer l'effet de présence au sein d'expériences réelles, virtuelles et mixtes. Je souhaitais démontrer comment de nouvelles formes artistiques émergent dans la relation du spectateur avec des œuvres immersives et interactives dans le continuum entre le réel et le virtuel. Je me suis intéressée à différentes formes de dispositif d'illusion entre le réel et le virtuel, tel que la réalité virtuelle, augmentée, mais aussi avec des dispositifs de miroir ou de projection sur des maquettes, un peu à la Pierrick Sorin⁸.

Mes expérimentations s'inspirent donc des principes d'illusion et d'émerveillement, que j'emprunte en partie au monde de la magie, mais aussi à un auteur comme Michael Edwards⁹. Il s'agit pour moi de travailler la matière du numérique presque comme une palette de peinture avec des jeux de couleurs, de textures, afin de réaliser ses effets d'illusion. Et puis il y a la dimension relationnelle de l'artiste avec le visiteur à travers l'expérience de l'œuvre. Cette « esthétique relationnelle¹⁰ » qui va générer un comportement chez le visiteur qui explore et complète l'œuvre. Il me semble que ce type d'œuvres permet d'accepter que notre réalité n'est pas stable et qu'il faut se laisser porter par l'expérience. J'utilise également l'analogie des paliers de décompression en plongée sous-marine. L'expérience que le visiteur fait de l'œuvre est progressive, le passage du monde réel au monde virtuel se fait par palier. On entre dans le lieu d'exposition, puis dans l'environnement de l'œuvre, qui dans mon cas est très souvent construit à partir d'un décor réel. On passe progressivement de la réalité quotidienne, au premier contact avec l'œuvre, au moment où on s'équipe d'un visio-casque par exemple. Puis on franchit différents « paliers » en pénétrant l'environnement virtuel qui peut sembler très similaire au réel, au début, mais qui va s'enrichir de variations, d'illusions plus ou moins importantes et visibles. Il faut que le déroulement de l'expérience se fasse de manière fluide, il ne faut surtout pas « casser la présence », pour que le visiteur ne se rende pas compte qu'il n'est plus dans un environnement totalement réel. Cela passe par de petits détails, un objet qui va apparaître, changer de place, etc.

Ce qui m'intéresse aussi, c'est le moment où l'on retire le casque et où l'on prend conscience de la réalité qui nous entoure tout en la voyant différemment. Après avoir expérimenté le virtuel, on reprend conscience du réel plus fortement, de ses sens de perception, des variations du réel.

8 Pierrick Sorin (1960-) est un vidéaste et scénographe français qui crée notamment des œuvres de théâtre optique dans lesquelles interviennent la projection vidéo et des systèmes holographiques.

9 Michael Edwards, *De l'émerveillement*, Paris, Fayard, 2008.

10 Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, Dijon, les presses du réel, 1998.



▶ Vidéo 1 *VRLux*, Installation RV créée par Sébastien Kuntz, Judith Guez, Florian Reneau, Florian Costes, Charles Kaing, François Gutherz, VRGeeks, Global Game Jam, 2013



1 Judith Guez, *La Chambre de Kristoffer*, avec Émilie-Anna Maillet et Guillaume Bertinet, *La Chambre de Kristoffer*, installation de RV, Granit, scène nationale, Belfort, 2014

M-LD: Pourriez-vous nous en dire un peu plus sur vos œuvres qui témoignent justement de ces expériences, qui ont notamment été montrées aux Beaux-Arts d'Athènes, à la BPI Centre Pompidou, ou encore lors d'une résidence menée à la Scène nationale de Belfort?

JG: Au début des années 2010 les dispositifs de réalité virtuelle se sont beaucoup démocratisés, j'ai eu accès plus facilement à des visio-casques par exemple. J'ai également eu l'occasion de travailler avec Philippe Fuchs¹¹ qui est l'un des spécialistes français de la réalité virtuelle. En 2013, avec l'association VRGeeks, j'ai participé à la création de *VRLux*¹² (vidéo 1) qui mêle l'expérience du virtuel à travers un visio-casque et du réel à l'aide d'un objet tangible, une bougie. Et la bougie s'est révélée être un objet extrêmement intéressant pour ce type d'expérience car elle suscite toutes sortes de réactions, de manipulations, voire de confusions, qui activent l'imaginaire de l'utilisateur.

J'ai continué par la suite à utiliser ces « objets-interfaces » entre le réel et le virtuel, dans mes autres créations. Je m'intéressais également aux questions de trans-média, ce qui m'a amenée à travailler dans le milieu du théâtre avec la metteuse en scène Émilie-Anna Maillet qui réalisa la pièce *Kant* de Jon Fosse¹³. C'est à cette occasion que j'ai créé l'installation artistique *La Chambre de Kristoffer*¹⁴ (fig. 1) (2014-2015), qui est exposée dans les théâtres en complément de la pièce *Kant*. L'œuvre permet au spectateur de se mettre à la place du personnage principal de la pièce: le petit garçon Kristoffer, qui n'arrive pas à dormir. L'installation de RV s'inspire du thème du rêve, et de la magie, et se construit dans un décor de chambre d'enfant, avec une table et une chaise, trop grande qui laisse les pieds suspendus dans le vide, avec cette impression d'« Alice au pays des merveilles ». L'objet-interface est une lampe de poche qui permet d'obtenir des effets de lumière et d'explorer l'univers virtuel. Je me suis mise à la place du spectateur en réfléchissant aux différentes harmonies de mouvement, aux modifications progressives de l'expérience, et à la fluidité des apparitions. La chambre est devenue un espace évolutif, un lieu de présence fait de petites illusions qui modifient la réalité jusqu'à emmener le spectateur dans un monde imaginaire, totalement virtuel, par le biais d'une multitude de transitions.

Dans le cas de *La Chambre de Kristoffer*, j'ai également voulu expérimenter ce que j'ai qualifié de « sur-réalité » ou de « sur-virtualité », avec le « laboratoire »

11 Philippe Fuchs est professeur à l'École des Mines et a rédigé le *Traité de la réalité virtuelle: Fondements et interfaces comportementales*, Paris, Presses de l'École des Mines, 2003.

12 Installation RV créée par Sébastien Kuntz, Judith Guez, Florian Reneau, Florian Costes, Charles Kaing, François Gutherz, VRGeeks, Global Game Jam, 2013. URL: https://www.youtube.com/watch?v=qQabwjQMbag&feature=emb_logo [dernier accès: 22/12/2020].

13 Pièce de théâtre *Kant* de Jon Fosse (1990), mise en scène par Émilie-Anna Maillet (Compagnie Ex voto à la Lune). Montrée en 2015 à la scène nationale de Belfort. L'œuvre *La Chambre de Kristoffer* continue d'accompagner la tournée de la pièce.

14 Judith Guez, Émilie-Anna Maillet et Guillaume Bertinet, *La Chambre de Kristoffer*, installation de RV, Granit, scène nationale, Belfort, 2014.



2 Judith Guez, *Lab'surd*, avec Guillaume Bertinet et Kevin Wagrez, *Lab'surd: Le Laboratoire de la Survirtualité*, installation de RV, LavalVirtual

Lab'surd¹⁵ (2014) (fig. 2). Ici, il s'agit de faire l'expérience du ressenti et du vécu par la déstabilisation sous une forme peut-être plus abstraite que narrative. Et la notion de « sur-virtualisme », en référence au surréalisme, vient du fait de considérer le virtuel comme une matière à travailler, et de créer des illusions qui seraient propres au virtuel. À l'aide de quelques objets réels (verre, table...), de miroirs qui donnent un effet de réel à l'environnement, et d'une boule rouge virtuelle, les illusions étaient déclenchées à distance, plongeant le visiteur dans un univers « surréaliste ». Le décor virtuel était agrémenté de tableaux de René Magritte et d'Escher.

Au fur et à mesure des transformations de l'environnement, l'univers se retrouvait complètement modifié jusqu'à transporter le spectateur dans un autre monde imaginaire, à tel point que certains visiteurs s'étonnaient : « Je ne sais pas comment je me suis retrouvé là ! ». La transition, les passages entre les phases de « descente » vers le virtuel, peut donc se faire tant de manière extrêmement douce et fluide, que de façon plus rapide et parfois brutale.

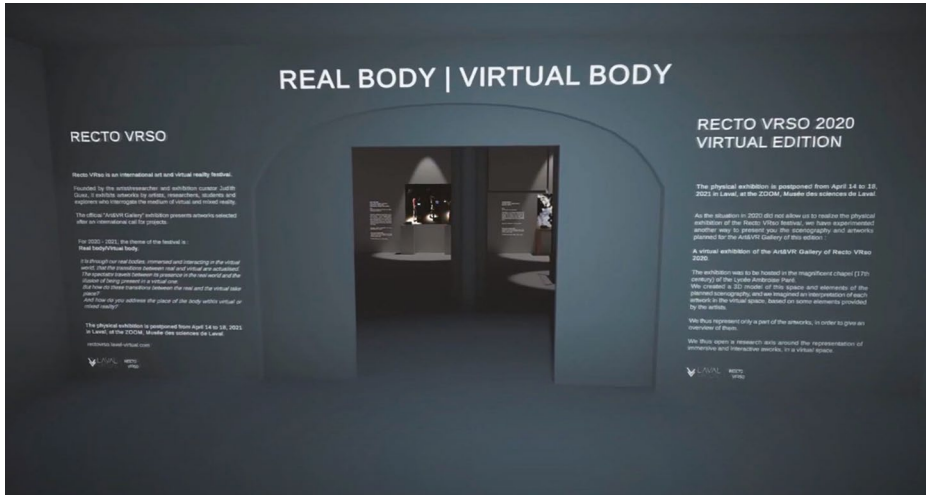
M-LD: Vous êtes désormais la directrice du festival Recto VRso16 (qui a lieu dans le cadre du Festival Laval Virtual dédié aux technologies de réalité virtuelle) qui valorise, diffuse et questionne le rapport entre arts et réalité virtuelle et mixte par le biais de conférences et d'expositions d'œuvres d'art. Ce projet est-il né des interrogations liées à l'exposition d'œuvres de RV? Quelle est la genèse de ce festival, ses objectifs, ses axes et les développements qu'il a connus depuis plusieurs années?

JG: À la fin de ma thèse j'avais élaboré un projet de lieu un peu alternatif pour accueillir des expositions, des spectacles, des expérimentations autour de l'art et de la RV, comme un centre d'art. Un lieu pour vivre les œuvres et découvrir les technologies. Pour moi, l'innovation et la découverte de nouvelles technologies a toujours été un moteur pour la création artistique. C'est en expérimentant la matière, comme un nouveau casque ou un nouveau logiciel que me viennent de nouvelles idées de création. J'avais justement eu l'occasion de tester du matériel dans le cadre du salon Laval Virtual¹⁷, que je fréquentais déjà depuis une dizaine d'années en tant qu'étudiante et exposante. En 2017, se présente l'opportunité de discuter de mon projet de lieu dédié à l'art et la RV avec Laurent Chrétien, le directeur de Laval Virtual. Entre-temps, l'idée de ce projet avait évolué, je l'avais nommé *Art & VR Factory*, et pensé aussi comme un lieu pour les artistes, les chercheurs, les étudiants. C'est ainsi que sont nés en 2018 le pôle artistique à Laval Virtual et la première édition du festival Recto VRso. La

15 Judith Guez, Guillaume Bertinet et Kevin Wagrez, *Lab'surd: Le Laboratoire de la Survirtualité*, installation de RV, LavalVirtual, 2014.

16 URL : <https://rectovrso.laval-virtual.com> [dernier accès: 22/12/2020].

17 Le salon Laval Virtual est un salon annuel qui a lieu dans la ville de Laval, depuis 1999, et est dédié à l'innovation et aux nouvelles technologies de réalité virtuelle et augmentée, quelles qu'en soient leurs applications.



▶ Vidéo 2 *Recto VRso 2020*



3 Vue du festival Recto VRso 2020. Modélisation par Judith Guez

thématique annuelle, toujours en rapport avec les liens entre réel/virtuel, était consacrée à la matière. Et à ma grande surprise, l'appel à projet a suscité l'intérêt d'artistes comme Julio Le Parc, Jean-Paul Favand ou Catherine Ikam. Le festival est donc désormais un lieu d'ouverture, de convergences et de diffusions des œuvres d'art immersives et interactives, entre le réel et le virtuel. Chaque année, la sélection d'une quinzaine d'œuvres pour le festival se fait de façon assez hétérogène afin d'exposer différents médiums et différents propos. Les œuvres qui ne sont pas retenues peuvent être exposées lors du parcours artistique en « OFF ». Le festival est également l'occasion d'organiser des résidences d'artistes, d'être un lieu d'expérimentation où l'on expose des premières étapes ou des processus de création, sans forcément d'enjeux de production. Il y a également une section « Musée-école » au sein de laquelle les professeurs viennent exposer des œuvres avec leurs étudiants, comme ont pu le faire Michel Bret et Marie-Hélène Tramus, en 2019. Depuis je développe le pôle artistique au sein même de Laval Virtual qui me permet de réaliser d'autres actions tout au long de l'année, avec des résidences de création, des journées de recherches. Comme je peux le faire par exemple avec Stéréolux¹⁸. Mais le but serait vraiment d'avoir un lieu dans lequel nous pourrions exposer et conserver les œuvres de manière pérenne, et créer une dynamique annuelle artistique plus forte.

M-LD: Malheureusement cette année, en raison de la crise sanitaire et de l'annulation des festivals en présentiel, Recto VRso a pris une forme « virtuelle », à travers notamment la plateforme du Laval Virtual World. Les organisateurs et participants pouvaient créer leurs avatars afin d'être présents aux conférences, expositions... dans un environnement complètement modélisé. Vous avez également créé une galerie virtuelle accessible par un portail Web.

JG: Absolument, nous avons appris à peine un mois avant l'évènement, que nous devions repenser le mode d'exposition des œuvres, qui cette année étaient consacrées au thème du corps: Corps réel/ corps virtuel. J'ai imaginé le festival de manière multi-plateforme dont le site web était le portail¹⁹ (vidéo 2 et fig. 3). Dans le Laval Virtual World, j'ai mis en place notamment un programme de conférences, avec des intervenants spécialistes de l'art et de la RV comme Suzanne Beer²⁰ ou Julie Walsh²¹.

Concernant l'exposition artistique, la scénographie avait déjà été réalisée, et j'ai donc dû réfléchir à une adaptation de l'exposition en une galerie virtuelle que j'ai créée avec ma petite équipe en très peu de temps. La galerie

18 Stéréolux est un centre culturel dédié à la musique et aux arts numériques situé à Nantes depuis 2011.

19 URL : <https://rectovrso.laval-virtual.com/edition-virtuelle-2020/> [dernier accès: 22/12/2020].

20 Suzanne Beer, *Musées virtuels & réalités muselles*, Paris, L'Harmattan, 2020.

21 Julie Walsh est commissaire d'exposition à Chicago, spécialiste de l'art technologique immersif.

est visitable en vidéo²² et interactive en ligne²³. Il ne s'agit évidemment pas de l'exposition comme elle aurait dû se dérouler initialement. Mais je la considère plutôt comme une variation dans l'espace, une interprétation et une présentation du propos des œuvres dans un monde virtuel. Il a fallu modéliser l'espace d'exposition en 3D pour créer la galerie virtuelle, réfléchir à la façon d'intégrer les œuvres, créer des bulles sonores pour entrer dans l'atmosphère de certaines œuvres. Le fait d'avoir été obligée de reconfigurer les œuvres dans une exposition virtuelle a soulevé de nombreuses questions intéressantes. Notamment, le problème de présenter en virtuel des œuvres immersives et interactives qui sont censées proposer une expérience physique et corporelle avec le visiteur. Il est intéressant de considérer ces présentations d'œuvres comme des introductions au propos de l'œuvre. La galerie virtuelle étant juste une introduction à la découverte des œuvres, qui seront présentées en réel lors du prochain Recto VRso du 14 au 18 avril 2021. Dans certains cas, des artistes m'ont envoyé une adaptation réalisée exprès pour la galerie virtuelle, ce qui pose aussi la question de la variation de l'œuvre adaptée à des environnements virtuels. Je réfléchis donc pour cette année à lancer un appel à projet pour des œuvres numériques qui seraient conçues uniquement pour des espaces virtuels, ou distanciels. Je m'interroge également sur cette nouvelle temporalité que ce type de galerie virtuelle génère, une exposition qui serait accessible en ligne indéfiniment.

M-LD: Le thème du festival était *Corps Réel / Corps Virtuel*. Il est intéressant de noter ce paradoxe que soulève la réalité virtuelle, et plus particulièrement les œuvres immersives et interactives de RV, dont il faut faire l'expérience en réalité, avec son corps physique. Dans un article, vous expliquiez l'importance de « montrer comment l'évolution des technologies et des recherches artistiques a changé la relation qu'a le spectateur avec une œuvre²⁴ ».

JG: La thématique du corps pour cette année semblait une évidence, après celle de 2019 *Illusion réelle / Illusion virtuelle*. Le corps a toujours été au centre de mes préoccupations en termes d'expérience avec l'œuvre. L'expérience de la *Rubber hand illusion* est par exemple quelque chose de fascinant en termes de mécanismes de perception du corps et d'illusion cognitive. Philippe Fuchs, que j'évoquais au début, a également beaucoup réfléchi aux stimulations des sens du corps humain par les interfaces technologiques créées pour l'immersion et l'interaction dans des mondes virtuels. J'ai aussi eu l'occasion de discuter avec

22 URL: https://www.youtube.com/watch?v=YBsEc3R6_vc&feature=emb_logo [dernier accès: 22/12/2020].

23 URL: https://www.laval-virtual.com/tools/static/RVR2020_WebGL_V2/index-fr.html [dernier accès: 22/12/2020].

24 Judith Guez, « De l'interaction à la présence. Un art qui se vit », dans Bruno Trentini et Benjamin Riado (dir.), *Revue Proteus - Cahiers des théories de l'art*, n°6, décembre 2013, p. 19.



▶ Vidéo 3 Margherita Bergamo et Daniel Gonzalez, *Eve, Dance is an unplaceable place*, Festival Recto VRso 2019

Olivier Nannipieri²⁵ qui est spécialiste des questions de passage dans les environnements réels/virtuels, avec une approche centrée sur le corps. J'ai aussi beaucoup été influencée par les travaux de Jayesh Pillai²⁶ autour de la présence dans d'autres réalités, générée ou non par un média.

Lors du Festival Recto VRso, en 2019, les gagnants du prix Art & VR étaient Margherita Bergamo et Daniel Gonzalez, avec l'œuvre *Eve, Dance is an unplaceable place*²⁷ (vidéo 3). Margherita est danseuse et Daniel crée des expériences participatives selon le principe de « changement de corps ». L'œuvre mêle donc danse, dispositif de réalité virtuelle et participation du public à travers la transmission du mouvement par la danse et le corps. C'est ce qui a également participé au choix de la thématique du corps. Une fois en immersion, en présence, le corps devient passage, il permet l'exploration vers d'autres réalités. La prochaine thématique sera d'ailleurs très probablement « environnement réel / environnement virtuel ».

M-LD: Pour conclure cet entretien, avez-vous de nouveaux projets à venir dont vous pouvez nous dire deux mots?

25 Olivier Nannipieri est MCF à l'Institut Méditerranéen des Sciences de l'Information et de la Communication. Il a publié *Du Réel au virtuel. Les Paradoxes de la présence*, Paris, L'Harmattan, 2017.

26 Jayesh Pillai a soutenu en 2013 une thèse intitulée *Réalité évoquée, des rêves aux simulations: un cadre conceptuel de la réalité au regard de la présence*, aux Arts et Métiers de Paris.

27 URL : <https://www.youtube.com/watch?v=brNoZZ1muUE> [dernier accès: 22/12/2020].

JG: Je dois finaliser une nouvelle création d'ici quelques semaines qui est une commande de la BnF. J'ai été nommée « Artiste numérique de l'année 2020 » par la bibliothèque dans le cadre d'un programme de valorisation de leurs archives. Le projet consiste en la restitution d'une œuvre de réalité virtuelle qui utilise la matière de leurs archives (son, vidéo, images, etc.). Dans le cadre de cette commande, j'ai été invitée un mois cet été à la Villa Médicis à Rome, pour la création. Je me concentre dans cette œuvre sur le ressenti de la contemplation, du sens du temps, et de la lenteur, de la rêverie. Le projet s'intitule d'ailleurs « Rêverie à travers les époques ». J'ai choisi pour cela le motif de la vague, pour son aspect à la fois intemporel et éphémère. Je vais partir de l'ouvrage *Le Songe de Poliphile* (1499), qui est considéré comme étant l'un des plus beaux livres de la Renaissance, constituant le point d'ancrage de l'expérience. Puis, je vais certainement créer des illusions à partir des captures d'image et vidéos réalisées pendant la résidence, et des archives. Je vais également utiliser la photogrammétrie, et peut-être créer un environnement sonore. Le casque de réalité virtuelle sera comme un portail vers la rêverie et l'imaginaire. Le visiteur débutera son immersion par la lecture du livre en bibliothèque pour arriver jusqu'au bord de mer et à la vague. L'écriture du scénario est achevée, il me reste à adapter et créer l'œuvre avec mon logiciel 3D. L'œuvre sera présentée à la BnF, lors d'une restitution, puis de manière plus pérenne dans leur collection.

Sentimental Nature, New Media, and the “Not-So-Pathetic Fallacy”

Lisa Swanstrom



WEB APPLICATION ONLINE

[https://newmedia.dfk-paris.org/
swanstrom.html](https://newmedia.dfk-paris.org/swanstrom.html)
<http://not-so-pathetic-fallacy.org>

The Not-So-Pathetic Fallacy

Concept, text, and Python programming |
Elizabeth Swanstrom
Web design | Scott Svatos
Original paintings | John Ruskin
Illustrations | Jean Audran, after
Charles Le Brun

The “Not-So-Pathetic Fallacy” is a browser-based web application that locates sentences in literary texts in which human beings, natural objects, and emotional experience depend upon one another for full expression. Additionally, the program pairs each sentence with an animated illustration that playfully expands on the interplay between human sentiment and natural environment that the sentence contains. By juxtaposing features of the natural landscape with human emotion, the application reminds us that our inner lives and outer surroundings are fundamentally connected.

The project takes its name from John Ruskin, the nineteenth-century British critic and art historian who coined the term “pathetic fallacy” to describe the practice of ascribing human sentiment or intent to nonhuman entities. For Ruskin, mapping human emotion onto natural objects constitutes an error in judgement and serves as a gauge of moral rectitude (or, rather, its lack): “The temperament which admits the pathetic fallacy, is,” he writes, “that of a mind and body in some sort too weak to deal fully with what is before them.”¹ In spite of Ruskin’s admonishments, this concept deserves our renewed attention. Contemplating the rich interaction between human emotion and the surrounding natural landscape is well worth our time, and not merely as an exercise in literary study. Any instance of the pathetic fallacy, by Ruskin’s own definition, complicates distinctions between subjects and objects and blurs perceived boundaries between inner experience and outer environment. As such, it offers a real-world technique for reframing large-scale ecological vulnerability. And if there were an efficient means of locating such moments, not only in poetry but

¹ John Ruskin, “Of the Pathetic Fallacy,” in *Modern Painters*, vol. 3, p. 73.

in any manner of written text, we might be more fully capable of probing their significance. This project provides some movement towards this capacity.

The Not-So-Pathetic Fallacy is a provocation to consider Ruskin's concept more expansively, by reckoning with its inverse. That is to say, Ruskin only had it half right. If one is sad, it is true that the raining sky and grey rainclouds do not weep in sympathy with one's plight. Invert the causal relation, however, such that it is the inclement weather that causes the sadness, and the fallacy converts into a logical sequence. Put bluntly, while the rain does not care about us, *we* may well affectively respond to the environment we find ourselves in, unconsciously or not, partially or not, mirroring and evoking our surroundings. Human emotions and natural objects cluster in abundance, and their co-occurrences rarely remain confined by the tidy hierarchies of "subjects" and "objects" dictated by grammar. The Not-So-Pathetic Fallacy application helps us reorient the relations between them. It is web-based application – i.e., a computer program – written by the author of this text, and accessible at the following URL: <http://not-so-pathetic-fallacy.org/>. The program reads any.txt file sentence by sentence, looking for ones in which natural entities – such as trees, mountains, forests, or clouds – motivate an emotional response – such as joy, sorrow, serenity, or rage; or, vice versa, ones in which natural forces disclose emotions of their own. Revisiting Ruskin's concept of the pathetic fallacy allows us to see how it has coevolved in exciting ways with practices within new media and digital art and, additionally, how it might connect such practices to an ancient and enduring past.

The impulse to imbue nonhuman agents with human attributes has persisted as an aesthetic trope from antiquity to the present day. In Apuleius's *The Golden Ass*, the bawdy actions of the title character provide the proto-novel's central – and ludicrous – narrative structure. In biblical tradition, fearful waters tremble before their Creator in Psalm 77, while roaring seas, joyful hills, and clapping floods are promised in Psalm 98. In medieval allegory, abstract virtues frequently manifest as human entities, and in chivalric romance animistic nature blends with such abstractions within a variety of folkloric traditions. In the early modern period, Fortuna looms large in the fate of humankind. And so on.

In our own time, the pathetic fallacy has found particularly exciting outlets within new media. In 2009, for example, one of the Great Lakes became the first body of water to hold a Twitter account: @LakeSuperior has attracted over thirty-eight thousand followers, prefers the pronouns she/her/hers, and delights in reminding the public of her prowess via a sassy and strategically pinned tweet (e.g., "I am the Greatest Lake of All Time #GLOAT."). Since her debut, a variety of natural entities have joined her: a red oak tree in Massachusetts (@awitnesstree), a filthy-minded bird in the United Kingdom (@PigeonJon), an escaped snake from the Bronx Zoo (@Bronxzooscobra), and the fog surrounding the San Francisco Bay, who describes himself as "an extremely handsome collection of water droplets" (@KarlTheFog), are but a few members of a growing, nonhuman menagerie on Twitter alone.

While such entities constitute comical efforts to engage popular interest, they also highlight the power of new media to translate nonhuman experience into human-readable terms. New media artists have taken this impulse even further, not merely by taking on the personas of natural objects or entities, but also via the literal coproduction of art. Consider, for example, Jan Baeke and Alfred Marseille’s *Channel of the North* (2012), a poem whose shape and size fluctuates in accordance with “the ebb and flow of the tides located in the Westerschelde river at the Dutch-Belgian border”;² or Reza Safavi and collaborators’ *Poseidon’s Pull* (2013), a fascinating art project that makes use of oceanic drift and Geographic Information Systems to communicate with the ancient god of the Aegean Sea. More recently, Richard Carter’s *Waveform* (2018) has recorded “images of coastal shorelines using an airborne camera drone” and employed “software that maps the outlines of incoming waves. The resulting data is then processed by software that generates text resembling free-verse poetry.”³

Such works push the limits of the pathetic fallacy to its breaking point. They demonstrate that ascribing power, emotion, and intent to natural forces is not to commit an error in logic or to profess a falsehood but instead to acknowledge how such forces are always already active participants in experience. Their existence puts to rest any lingering doubt we may have had about the capacity of natural forces to motivate – or, indeed, to physically propel – textual production. Consequently, such works demonstrate the porous nature of the subject-object divide and, as such, offer a potential bridge between distinct scholarly pursuits.

For example, in what is alternately called “New Materialism,” “Actor-Network Theory,” and “Vibrant Materialism,” the importance of decentering human experience remains paramount. In the Environmental Humanities, the urgency of human affect or emotion has become increasingly apparent, even as its challenge to human exceptionalism remains intact. The pathetic fallacy attends to both these areas of concern by demonstrating how human sentiment refracts across natural objects, and the Not-So-Pathetic Fallacy expands affective registries even further. By calling attention to the ecological factors that participate in all emotional experience, it invites users to think about the ways in which the environment – so often relegated to “setting” or “background,” in both literature and real life – is a fundamental partner in lived experience.

-
- 2 Jan Baeke and Alfred Marseille, *Channel of the North*, in *Electronic Literature*, Vol. 3., Online. URL: <https://collection.eliterature.org/3/work.html?work=channel-of-the-north> (accessed 12/21/2020).
- 3 Richard Carter, *Waveform*, in *Arts* 7(4), 70. URL: <https://doi.org/10.3390/arts7040070> (accessed 12/21/2020).

Presentation of the App /Project Walkthrough

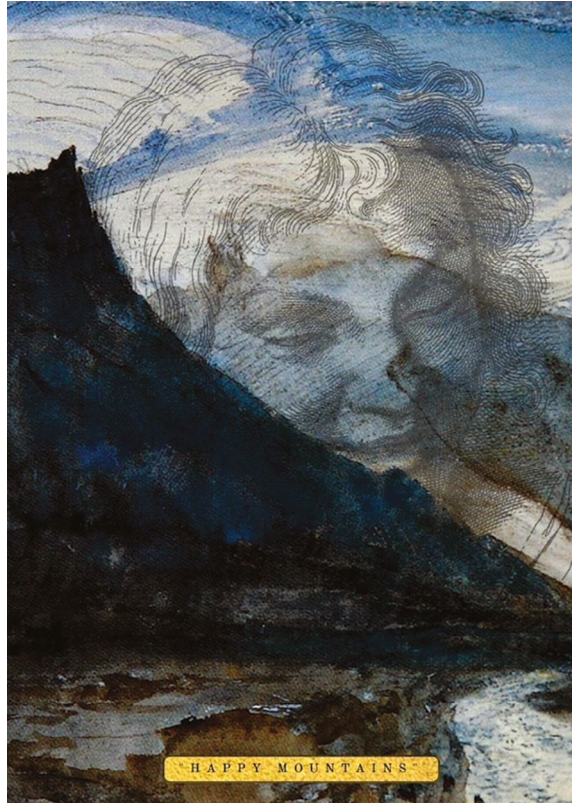
Readers interested in any aspect of the Not-So-Pathetic Fallacy are advised to visit the project website at <http://not-so-pathetic-fallacy.org>, where they are welcome to try it out for themselves with any .txt file. The site invites visitors to fill in the empty fields and upload the text to the interface (fig. 1). Once uploaded, the text is analysed by a Python script that looks for words associated with sentiment, on the one hand, and naturally occurring features, on the other. These are organized into more specific categories, stored as lists, and arranged into an index page (fig. 2).

The index both organizes the sentences and provides a means of navigating through them. Each sentence listed in the index pairs with an animated illustration that emphasizes the interplay between human sentiment and natural environment that the sentence expresses (fig. 3). In the case of this text – *Modern Painters* Vol. III, which includes “Of the Pathetic Fallacy” – we can see that, in spite of his scepticism, Ruskin was not above employing this technique in his own prose.

Select Media

<p>Upload Text</p> <input type="button" value="Choose File"/> No file chosen	<p>Text Title</p> <input style="width: 90%;" type="text"/>
<p>Author</p> <input style="width: 90%;" type="text"/>	<p>Date of Publication</p> <input style="width: 90%;" type="text"/>

▶ 1 Video tutorial for the web application



3 "Happy Mountains"

MODERN PAINTERS

VOLUME 3

BY JOHN RUSKIN, M.A.

Author of "The Stones of Venice," "The Seven Lamps of Architecture," Etc. Etc.

"Accuse me not Of arrogance . . .
 If, having walked with Nature, And
 offered, far as frailty would allow, My
 heart a daily sacrifice to Truth, I now
 affirm of Nature and of Truth, Whom I
 have served, that their Divinity Revolts,
 offended at the ways of men.
 Philosophers, who, though the human
 soul Be of a thousand faculties
 composed, And twice ten thousand
 interests, do yet prize 'This soul, and the
 transcendent universe, No more than as
 a mirror that reflects: To proud Self love
 her own intelligence." Wordsworth

LONDON:
SMITH, ELDER, AND CO.
1856

Index

<p>JOYOUS NATURE (17) Joyous mountain sentences: 7 Trees: 2 Water: 3 Sky: 2 Sea: 0 Sun: 2 Clouds: 1</p>	<p>FEARFUL NATURE (3) Fearful mountain sentences: 1 Trees: 2 Water: 0 Sky: 0 Sea: 0 Sun: 0 Clouds: 0</p>
<p>WRATHFUL NATURE (7) Wrathful mountain sentences: 1 Trees: 0 Water: 2 Sky: 0 Sea: 2 Sun: 0 Clouds: 2</p>	<p>SOMBER NATURE (11) Somber mountain sentences: 4 Trees: 3 Water: 0 Sky: 3 Sea: 0 Sun: 1 Clouds: 0</p>
<p>SERENE NATURE (7) Serene mountain sentences: 0 Trees: 1 Water: 0 Sky: 2 Sea: 0 Sun: 0 Clouds: 3</p>	<p>MELANCHOLY NATURE (9) Melancholy mountain sentences: 2 Trees: 3 Water: 0 Sky: 2 Sea: 1 Sun: 1 Clouds: 0</p>

Total number of sentences: 4324
 Total number of triangulated sentences: 36
 Total count of triangulated phrases: 54
 Sentiment density: 36:4324 or 0.0084

COVER | SAMPLE 1 | SAMPLE 2 | SAMPLE 3 | UPLOAD AND ANALYZE TEXT | CREDITS

2 Index

Exposer l'art technologique durant le confinement : esquisse d'une typologie de nouvelles formes de médiation interactives

Claus Gunti

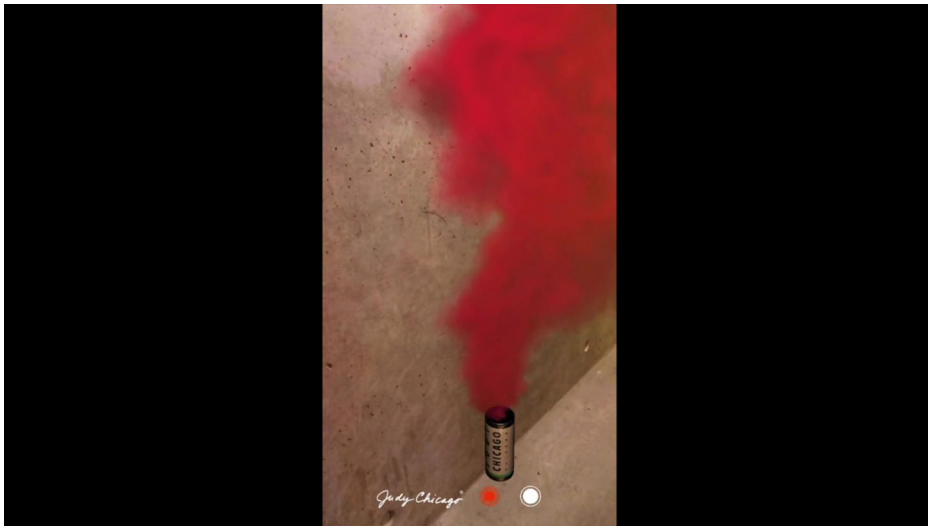
► Les vidéos de cet article sont accessibles sur le site internet de la publication :
<https://newmedia.dfk-paris.org/gunti.html>

Lors du confinement du printemps 2020, lié à la crise du coronavirus, les artistes et les institutions culturelles – musées, galeries ou foires commerciales –, furent confrontées à une situation inédite, conséquence des mesures sanitaires mises en place : l'impossibilité de rencontrer physiquement leur public. Dans de nombreux environnements comme l'enseignement ou le secteur tertiaire, les activités se sont graduellement déplacées vers le web, séances de travail ou conférences prenant corps dans l'outil omniprésent de cette période : le logiciel de téléconférence. Ainsi, dans le monde de l'art, on a pu constater un déplacement des événements publics vers ces interfaces, tables rondes ou conférences d'artistes ayant lieu virtuellement, alors que les expositions elles-mêmes furent souvent reportées ou mises en ligne par le biais de galeries virtuelles. Mais bien souvent, l'accès à l'œuvre demeura difficile ou peu convaincant, la médiation à travers une simple numérisation de celle-ci interdisant un dialogue satisfaisant. Dans ce contexte très particulier, on a toutefois pu observer un certain nombre de projets plus expérimentaux, qui grâce à l'utilisation de technologies préexistantes et largement accessibles, réussirent à reproduire une expérience sensorielle et cognitive convaincante pour le public. Nous aborderons ces pratiques de remédiatisation¹, qui s'inscrivent dans un espace hybride situé entre l'œuvre et sa médiation technologique, à travers l'exemple de trois outils très communs – l'application de réalité augmentée pour smartphone (AR), les logiciels de vidéoconférence et de partage d'écran, ainsi que le jeu vidéo – afin d'interroger

1 Voir Jay David Bolter et Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge (Ma), MIT Press, 1999.

les particularités de ces nouvelles expériences spectatorielles, et d'en saisir les enjeux esthétiques.

Alors que les représentations photographiques dans des galeries virtuelles peinent à offrir plus qu'un support référentiel au public, une forme de documentation², certaines technologies permettent d'investir l'interstice entre l'œuvre et sa reproduction. En novembre 2020, l'artiste américaine Judy Chicago lance «Judy Chicago Rainbow AR», une application de réalité augmentée qui permet, avec un smartphone, de placer des fumigènes colorés dans un espace réel, développée en collaboration avec la fondation Light Art Space à Berlin (vidéo 1). Le projet s'inscrit dans la continuité de la série *Atmospheres* initiée à la fin des années 1960, installations in situ qui visent à «féminiser» et «adoucir» l'environnement en dégagant symboliquement l'énergie sexuelle de l'artiste³, transformée en outil politique⁴. Cette opposition militante «à la scène macho du land art»⁵ repose fondamentalement sur une expérience esthétique subjective et immersive. Sa version numérique, dans laquelle l'image est



▶ Vidéo 1: Judy Chicago Rainbow AR

2 Concernant l'ambiguïté entre l'œuvre et sa documentation, très présente dans le contexte de l'art conceptuel par exemple, voir Richard Fogle (éd.), *The Last Picture Show: Artists Using Photography. 1960 - 1982*, Minneapolis, Walker Art Center, 2003.

3 Chicago associe la série avec sa découverte de l'orgasme multiple dans un entretien avec Lucy L. Lippard. Voir «Judy Chicago talking to Lucy R. Lippard», dans *Artforum*, vol. 3, n° 1, septembre 1974.

4 À ce propos, voir par exemple Géraldine Gourbe, «Portrait of the Artist as a Young Feminist: On Judy Chicago», dans *Flash Art*, n° 323, vol. 52, nov. 2018-janvier 2019, p. 82-84.

5 Voir par exemple Judy Chicago, *Through the Flower - Mon combat d'artiste femme*, Dijon, Les Presses du Réel, 2018 [1975].

complétée par une piste sonore méditative, permet au public d'appréhender l'œuvre en se déplaçant, dans un contexte spécifiquement choisi. Conçue pour suggérer la possibilité de changements positifs et d'espoir dans un contexte de pandémie, l'application – ou devrait-on parler d'œuvre dans ce cas particulier? – permet sans aucun doute une médiation convaincante des stratégies de Chicago, qui transcende l'impossibilité de voir ses œuvres en chair et en os. Dans ce projet, se pose bien sûr aussi la question de la relation entre les fumigènes et leur équivalent numérique – une modélisation 3D de la fumée nécessairement « virtuelle » – et celle du statut de cette remédiation. En somme, une des questions philosophiques fondamentales qui se pose ici est celle du statut de cette réalité augmentée, de la pertinence de dissocier espaces réels, réalités mixtes ou augmentées et espaces virtuels, ainsi que des relationalités qu'il conviendrait d'établir entre elles⁶.

Mais si cette problématique est centrale dans le cas de projets impliquant une œuvre physique avec une matérialité concrète, elle se pose en d'autres termes pour des projets d'art numérique⁷. Le programme virtuel de la galerie König à Berlin, ainsi que le projet « Screenwalks » du Fotomuseum Winterthur et de la Photographers' Gallery à Londres s'adressent à des artistes dont les œuvres intègrent une composante nativement numérique importante : dans le premier cas le jeu vidéo, dans le deuxième des formes post-photographiques⁸. Grâce à une interface numérique, la transposition ou la médiation de ces œuvres bénéficie d'une grande modularité, et la relation entre celles-ci et le public d'une plus grande proximité. Mais par cette proximité technique, se brouillent également la distinction entre l'œuvre, son expérience et sa médiation, renforcée par ailleurs par l'absence du lieu de l'expérience, facteur important pour saisir l'art à travers sa composante institutionnelle et le processus d'artification⁹.

Le projet Screenwalks, développé conjointement par Jon Uriarte de la Photographer's Gallery et Marco de Mutiis du Fotomuseum, propose des

6 On notera qu'aucune terminologie appropriée pour différencier ces objets du monde « réel » de ceux issus des espaces « virtuels » ne s'est à ce stade imposée. À propos de « l'axe réel-virtuel », voir par exemple Yves Abrioux, « Le virtuel : les avatars d'une notion entre philosophie et nouveaux médias », dans *Revue française d'études américaines*, n° 128, 2011, URL : <https://www.cairn.info/revue-francaise-d-etudes-americaines-2011-2-page-79.htm?contenu=plan> [dernier accès : 18/11/2020].

7 Pour une définition de « l'art numérique », plutôt qualifié de « *screen-based art* » ou de « *media art* » dans le champ anglo-saxon, voir par exemple Laurent Diouf et al., « Les arts numériques », *Dossiers du CRISP*, n° 81, 2013, URL : https://www.cairn.info/article.php?ID_ARTICLE=DSCRISP_081_0009 [dernier accès : 08/12/2020].

8 Depuis quelques années, le concept de post-photographie envisage le médium de manière très large, y associant par exemple l'image computationnelle, la modélisation 3D, la photogrammétrie ou l'image en réseau. Voir par exemple Martha Langford et Vincent Lavoie (dir.), dossier « Post-photographie? », dans *Captures*, vol. 1, n° 1, mai 2016, URL : <http://revuecaptures.org/node/252> [dernier accès : 18.11. 2020].

9 Voir par exemple Nathalie Heinich et Roberta Shapiro (dir.), *De l'artification : enquêtes sur le passage à l'art*, Paris, EHESS, 2013.

expériences virtuelles, littéralement des balades à l'intérieur de l'écran¹⁰. Le projet s'adresse tout particulièrement à des artistes chez qui la technologie numérique joue un rôle central, s'inscrivant majoritairement dans le champ de la photographie au sens large. Dans le cadre de ce programme, dans lequel les artistes invitent le public à découvrir leur processus créatif et leur univers, associant un commentaire de leur pratique, avec une série de fonctions qui permettent d'en expérimenter certains aspects. Certaines fonctions du logiciel Zoom ou de logiciels déployés en parallèle, le partage d'écran, l'usage de filtres AR ou le contrôle par le public de l'ordinateur de l'artiste, permettent de saisir le processus créatif « de l'intérieur », ou même d'y participer activement. La particularité de Screenwalks, qui à certains égards ressemble à une conférence d'artiste plus conventionnelle, est la capacité de la médiation technique à dépasser la passivité de ce type d'échange, sans forcément passer par une dimension réellement interactive, mais plutôt en mobilisant une culture technologique et une familiarité avec ces dispositifs: composer avec un public assis devant son ordinateur constitue ainsi une émulation productive des problématiques abordées, la culture numérique étant conditionnée par cette interface humain-écran.

Médiation passive et interactivité contextuelle

Le *screenwalk* d'Alan Butler, qui explore les enjeux sociaux, politiques et économiques du jeu vidéo, est à ce titre exemplaire. Dans son projet « Down and Out in Los Santos » commencé en 2016, l'artiste irlandais aborde la relation entre univers vidéoludiques et monde réel, documentant notamment les représentations de la population sans domicile fixe du jeu de la franchise Grand Theft Auto (GTA). Il exploite le mode photographique du jeu pour documenter ces personnages qui, comme dans le monde réel, se situent en marge de la société. Ainsi, dans le jeu, ces PNJ n'occupent aucune fonction significative dans la trame narrative¹¹. L'intervention de Butler consiste à expliquer les particularités de sa démarche qui s'apparente à nouvelle forme de *street photography*, à commenter les spécificités techniques du mode photo (vidéo 2) et à décrire l'implémentation des SDF dans le jeu. Si le travail de Butler exposé dans un *white cube* bénéficie de la validation institutionnelle qui lui est rattachée et d'un dispositif scénique avec un espace de perception neutre¹², sa médiation en ligne permet au contraire de réinscrire le public dans le dispositif source et d'en reproduire l'interface et l'expérience. Tandis que la galerie ou le musée construit une « césure avec le

¹⁰ Les archives vidéo de ces performances sont disponibles sur screenwalks.com.

¹¹ Personnage non-joueur (ou NPC, pour *non playing character*), dont les actions sont préprogrammées ou régies par une intelligence artificielle.

¹² À ce propos, voir Brian O'Doherty, *White Cube. L'espace de la galerie et son idéologie*, Dijon, Les Presses du Réel, 2008 [1985]; Gilles Lipovetsky et Jean Serroy, *L'esthétisation du monde. Vivre à l'âge du capitalisme artiste*, Paris, Gallimard, 2013.



▶ Vidéo 2: Mode photo dans GTA, Screenwalk avec Alan Butler, 2020

quotidien» pour promouvoir l'expérience esthétique¹³, ce déplacement est ici garanti par le positionnement du spectateur ou de la spectatrice, assis-e devant son ordinateur, immergé-e dans le dispositif spécifique de l'expérience vidéoludique¹⁴. La question du point de vue est ici centrale: lorsque le public regarde Butler jouer son personnage, il le perçoit à la première personne, en vue subjective, comme s'il le contrôlait lui-même, reproduisant ce que l'on pourrait nommer une phénoménologie de l'interactivité. Lorsque Fred Forest compare en 1995 déjà la finitude de l'œuvre «classique» au dynamisme spatial et temporel de l'œuvre multimédia¹⁵, il faudrait ici ajouter la circulation de l'œuvre elle-même entre espace physique et espace en ligne, ainsi que les transformations culturelles liées à l'usage massif de technologies numériques – jeu vidéo, mais aussi toute autre forme d'usages d'interfaces en ligne.

La culture numérique structure ainsi de manière déterminante le «public» de l'ère post-digitale. Une transposition de l'étude de Jonathan Crary sur l'observateur moderne à l'utilisateur contemporain serait à ce titre essentielle, afin de saisir les implications socio-technologiques de cette interface, une formalisation

13 Alban Loosli, «Sémiotique du White Cube», *Carnets de recherche du Laboratoire de recherche sur les œuvres hypermédiatiques* [En ligne], URL: <http://nt2.uqam.ca/fr/entree-carnet-recherche/semiotique-du-white-cube> [dernier accès: 08/12/2020].

14 La performance de plus de sept heures dans *Red Dead Redemption 2* (2018) de Butler, suivie intégralement par 4 ou 5 personnes après son *screenwalk*, est à ce titre intéressante. Elle reproduit la temporalité du joueur ou de la joueuse compulsif-ve, mais aussi certaines expérimentations artistiques comme le film *Sleep* d'Andy Warhol (1963), qui dure plus de cinq heures.

15 Fred Forest, «L'art à l'ère du multimédia et l'esthétique des réseaux», dans *Communication et langage*, n° 106, 1995, p. 89.



▶ Vidéo 3: Screenwalk avec Google Street View Photographer Bot, 2020

d'un « comportement informationnel » pour reprendre la notion proposée par Lev Manovich¹⁶. Google Street View, une application très courante qui façonne notre relation à l'espace, constitue le vecteur d'une expérience originale. Durant l'été 2020, les curateurs de Screenwalks développent un bot qui se balade de manière autonome dans l'interface Google Street View, afin d'automatiser le programme durant les vacances. À partir d'une sélection de lieux liés à l'histoire de la photographie est initiée une déambulation vectorielle automatique, une exploration d'espaces virtuels grâce à un processus basé sur un algorithme. En utilisant l'interface de Google comme infrastructure photographique automatisée, le projet fait écho à notre usage d'un outil qui conditionne notre relation à l'espace réel. Il rappelle aussi de nombreux travaux artistiques menés depuis une dizaine d'années, et plus particulièrement le projet *Nine Eyes* de Jon Rafman. Le titre de cette série évoque les neuf objectifs de la caméra des voitures Google, et se concentre sur les images cocasses ou improbables, ainsi que les glitches produits par le système. Le bot du projet Screenwalks quant à lui, s'inscrit plutôt en porte-à-faux avec ce processus de sélection d'images par une entité humaine, produisant une déambulation chaotique et une expérience plutôt déplaisante. Mais parfois, de manière ponctuelle, pointent des images saillantes; mais elles ne sont pas produites par le dispositif lui-même, mais émergent de la confrontation entre notre culture visuelle et les lieux visités. La formation rocheuse El Capitan du parc Yosemite (vidéo 3), ou les vues urbaines de rues américaines (vidéo 4),

¹⁶ Voir Jonathan Crary, *L'art de l'observateur. Vision et modernité au XIX^e siècle*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 1994 [1990] et Lev Manovich, « Une esthétique post-média », dans *Appareil* [En ligne], n° 18, 2017 [2001], URL : <http://journals.openedition.org/appareil/2394> [dernier accès : 20/11/2020].

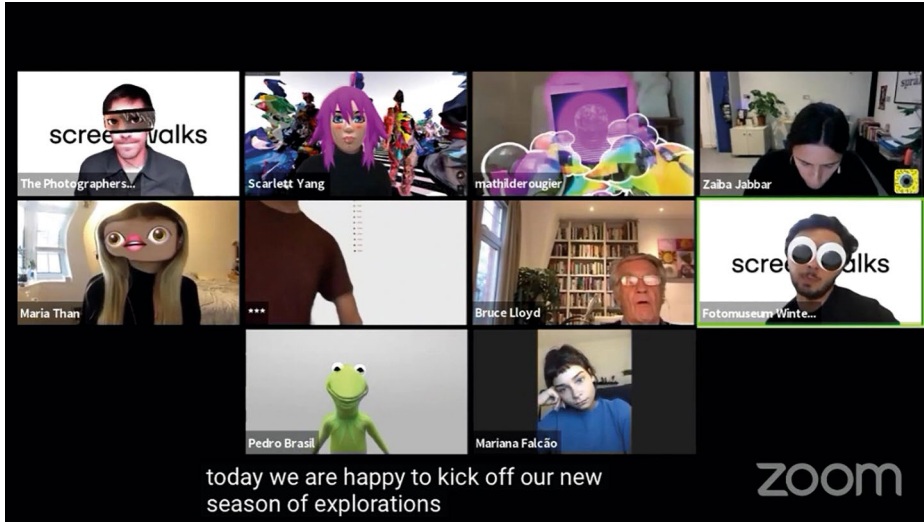


▶ Vidéo 4: Screenwalk avec Google Street View Photographer Bot, 2020

rappellent indéniablement les sujets de prédilection de la photographie américaine, et la place que celle-ci occupe dans l'inconscient collectif. Dans le contexte de Screenwalks, ce projet occupe un statut hybride, ni vraiment performance artistique, ni document ou médiation, mais plutôt support de projection ou de polarisation des questions que cette technologie visuelle implique. La capture photographique automatique, également publiée sur un compte Twitter dédié et un canal Twitch, questionne la technologie comme outil de médiation du réel et de son appropriation par des artistes. Dans ce cas particulier, l'appréhension du projet par le public bénéficie de ce que l'on pourrait nommer une médiation immersive-contextuelle, qui bénéficie d'une interactivité logicielle, mais à travers une assimilation, plutôt qu'au recours à un processus interactif réel¹⁷.

Dans divers projets de Screenwalks qui se tiennent sur Zoom, le dispositif est souvent adapté ou complété par des logiciels ou des fonctions additionnels, qui permettent une interaction effective avec le public. L'artiste et curatrice britannique Zaiba Jabbar s'empare également d'une forme d'automatisation, très présente dans notre quotidien: les filtres de réalité augmentée. Comme le précise Marco de Mutiis dans son introduction à la séance (vidéo 5), la vision par ordinateur et la reconnaissance d'objet, implémentées dans des applications de smartphone, ont fortement conditionné la conception de notre propre image, à travers l'usage de filtres de réalité augmentée. Ces filtres appliqués aux visages,

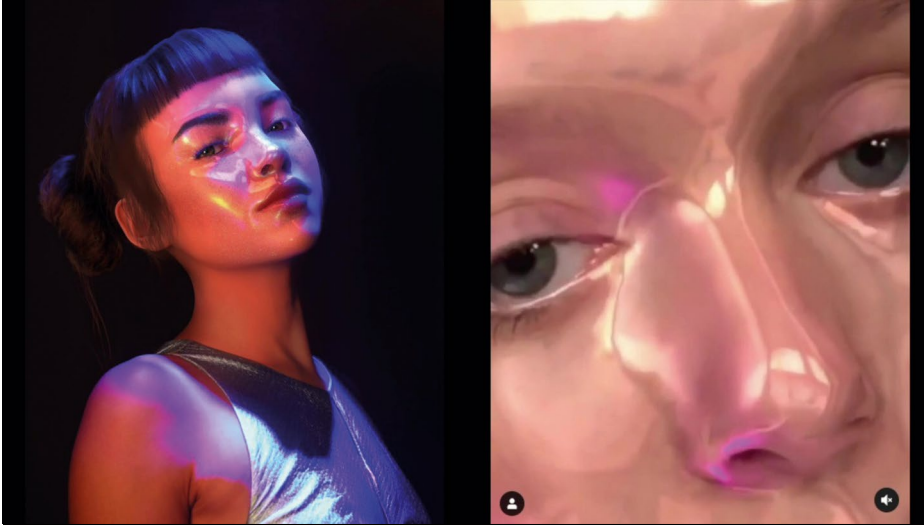
¹⁷ Pour une définition des différentes formes d'interactivité voir Christian Papilloud, « L'interactivité », dans *tic & société*, vol. 4, n° 1 (dossier « Interactivité et lien social »), 2010, URL: <https://doi.org/10.4000/ticet-societe.769> [dernier accès: 20/11/2020].



▶ Vidéo 5: Introduction de Marco de Mutiis, Screenwalk avec Zaiba Jabbar, 2020

qu'ils soient visibles ou imperceptibles, occupent aujourd'hui une place importante dans les réseaux sociaux, Instagram et Snapchat en tête, et dans les applications de photographie des téléphones. Si on y trouve des applications comme FaceTune qui permettent une « amélioration » de son image, on a également vu émerger un milieu plus créatif (vidéo 6). Depuis peu, il existe même des marques de cosmétiques, qui offrent des formes de maquillage AR produit pour un monde confiné¹⁸. En brouillant la notion d'identité, l'usage de ces technologies fait apparaître une multitude de questions politiques, liées aux idéaux de beauté, à la représentation de personnes racisées ou à la représentation de genre. La particularité de la séance Screenwalks avec Zaiba Jabbar, figure d'un mouvement critique de ce phénomène et créatrice de la plateforme féministe hervisions.world, est d'avoir intégré ces filtres dans Zoom lors de sa conférence, ce qui permet une familiarisation avec le dispositif, visible à l'écran par l'intermédiaire du smartphone de l'artiste.

¹⁸ La ligne de maquillage numérique « Signature Faces », lancée en novembre 2020 par L'Oréal Paris pour Zoom, Snapchat ou Instagram, est l'un des premiers exemples d'usage de réalité augmentée dans ce secteur par une multinationale.



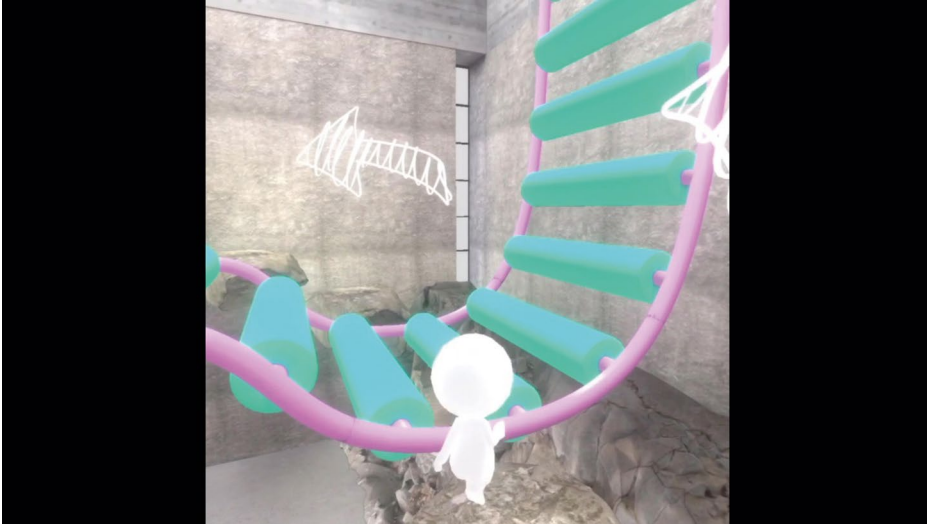
▶ Vidéo 6: Johanna Jaskowa, filtre produit pour l'avatar virtuel Lil Miquela, 2020 et filtre Instagram, 2019

Médiation, interaction, interactivité

Dans d'autres projets Screenwalks, cette relation d'interactivité contextuelle se transforme en interaction effective. Lauren Huret s'intéresse aux travailleurs du clic – pour reprendre l'expression du sociologue Antonio Casili¹⁹ – à travers une réflexion sur les modérateurs de contenu des réseaux sociaux, mains invisibles qui conditionnent notre expérience en ligne. Rappelant la performance de net art *Life Sharing* (2000-2003) du collectif 0100101110101101.org (Eva et Franco Mattes), qui permettait au public d'accéder aux fichiers de leur ordinateur, le *screenwalk* de l'artiste franco-suisse intégrait un logiciel qui permettait de faire de même. Malgré l'autorisation assortie de la demande de ne pas provoquer de dégâts durables, un-e utilisateur-trice visiblement versé-e dans le piratage informatique réussit à complètement prendre le contrôle de la machine, privant l'artiste de ces droits d'administratrice du système. L'interface technologique interactive, et plus encore cette prise de contrôle impromptue, démontre ainsi la productivité de ce type de dispositif, pour rendre tangibles et visibles les problématiques abordées par l'artiste. Dans un cadre plus général, elle prend acte de la reconfiguration du public lui-même, et des particularités des conditions culturelles de la perception liée aux technologies numériques.

Un outil essentiel au cœur de cette reconfiguration épistémologique – dans le sens où elle change notre manière de percevoir et d'expérimenter le monde à

19 Antonio Casilli, *En attendant les robots*, Paris, Seuil, 2019.



▶ Vidéo 7: Manuel Rossner, « Surprisingly this rather works », Galerie König, Berlin, vue d'installation

travers des dispositifs techniques – constitue la clé de voûte du programme en ligne développé par la galerie König à Berlin en avril 2019, intitulé « The artist is online ». Mis en œuvre par le galeriste Johann König et la critique Anika Meier, celui-ci va encore plus loin dans la réflexion sur la médiation à distance, utilisant le jeu vidéo comme cadre de référence principal. La première exposition, « Surprisingly this rather works » de Manuel Rossner (vidéo 7), construit un environnement en réalité augmentée, exploré grâce à une application smartphone, qui permet la découverte ludique des œuvres virtuelles installées dans l'église brutaliste qui sert d'espace d'exposition à la galerie. Imaginé au croisement entre l'émission américaine des années 1990 *American Gladiator* (parcours d'obstacles et combats (vidéo 8)) et les *gyms*, des animations 3D utilisées pour l'entraînement du *machine learning*²⁰, cet espace reconduit des mécanismes vidéoludiques communs, comme sauter du point A au point B sans tomber dans le vide. L'exposition propose une forme convaincante d'interaction en remplaçant le système de navigation – souvent peu intuitif des galeries virtuelles – par ces mécanismes de jeu qui conjuguent le modèle 3D d'un espace réel avec des œuvres virtuelles conçues pour le projet. La virtualisation de l'espace – pour l'exposition « Perception of reality » du Frankfurter Kunstverein en 2017, Rossner avait également modélisé l'institution pour provoquer la rencontre brutale entre espace réel et œuvres virtuelles – n'est donc pas une simple contingence du confinement, mais bien une composante réflexive de l'œuvre, à laquelle le public peut ici accéder à distance.

²⁰ Voir la description sur le site de l'artiste, URL: <https://www.manuelrossner.com/artwork/surprisingly-this-rather-works-2/> [dernier accès : 20/11/2020].



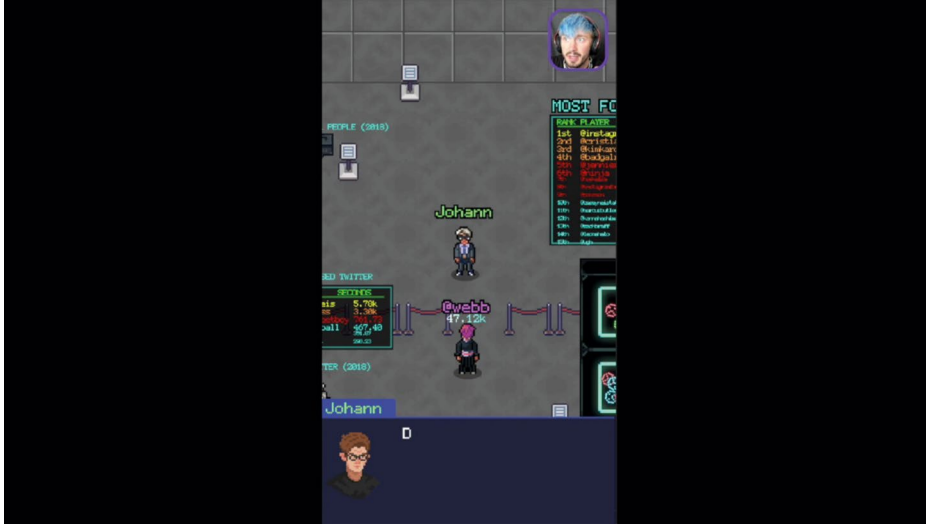
▶ Vidéo 8: *American Gladiator*, Sega Mega Drive, 1992

Pour le deuxième projet de cette série, l'artiste et hacker Thomas Webb a développé un jeu vidéo ad hoc, inspiré de l'esthétique des jeux d'arcade des années 1980²¹, qui constitue la matrice de l'exposition. En croisant cette réminiscence formelle du passé avec une problématique essentielle du monde contemporain – la question des usages des données que nous produisons sur le web – Webb propose un espace d'expérimentation autoréférentiel. Dans cet environnement, il analyse le comportement du joueur ou de la joueuse, qui doit résoudre des quêtes et interagir avec d'autres personnages (vidéo 9). Il produit ainsi des profils circonstanciés et des PNJ qui réagissent en conséquence, grâce à un algorithme d'analyse du comportement, emprunté à la désormais célèbre entreprise d'analyse de données, Cambridge Analytica. Le deuxième pan de l'exposition consiste en une salle dans le jeu, à laquelle on ne peut accéder qu'après avoir trouvé une clé, qui contient 12 œuvres qui traitent de cette même problématique, comme *Zeitgeist* (2020) qui aborde le statut de Mark Zuckerberg dans le « capitalisme de surveillance »²² (vidéo 10). Parfois il s'agit de travaux préexistants, transposés en pixel art, parfois ils sont conçus spécifiquement pour le projet. Ce format très complexe, à mi-chemin entre œuvre et exposition, développé conjointement avec la curatrice Anika Meier²³ permet ainsi, dans le contexte de

21 Voir le descriptif du projet sur le site de la Galerie König, URL: <https://www.koeniggalerie.com/exhibitions/30644/exercise-in-hopeless-nostalgia-world-wide-webb/> [dernier accès: 23/11/2020].

22 Voir Shoshana Zuboff, *L'Âge du capitalisme de surveillance. Le combat pour un avenir humain face aux nouvelles frontières du pouvoir*, Paris, Zulma, 2020 [2019].

23 Jesse Damiani, « Exercise In Hopeless Nostalgia, 'Thomas Webb's Virtual Exhibition at König Galerie, is a Hopeful Vision For Art's Future », *Forbes*, 8 septembre 2020, URL: <https://www.forbes.com/sites/jessedamiani/>



▶ Vidéo 9: *Walkthrough* du jeu par l'artiste, Thomas Webb, « Exercise in Hopeless Nostalgia – World Wide Webb », 2020, Galerie König, Berlin, vue d'exposition

la pandémie, une confrontation très productive avec l'économie des données, qu'elle rend visible à travers une approche critique. Une forme d'immersion liée à la forme culturelle du jeu vidéo, ses particularités ludiques et sa forme nostalgique (pixel art, autotune, etc.) révèlent des mécanismes connus mais peu visibles, problématisés grâce au jeu comme espace d'expérimentation auto-référentiel. L'émulation des gestes du joueur ou de la joueuse qui produisent des données – comme la moindre action sur le web ou le smartphone – ainsi que la problématisation de ces questions dans les œuvres exposées dans le jeu, peuvent être efficacement menées à distance, grâce aux modalités interactives et à une immersion contextuelle.

Dans ses travaux sur les technologies numériques, Friedrich Kittler insistait en 2002 sur la différenciation entre les médias optiques et « les infographies, [qui] ne sont pas des images », mais un « software. »²⁴ Cette condition ontologique qui rejoint la notion de post-média de Lev Manovich²⁵, conduit à une modularité et à une flexibilité, qui confère aux formes de médiation une proximité inédite avec les œuvres auxquelles elles se confrontent. Contrairement à des formes de

miani/2020/09/08/exercise-in-hopeless-nostalgia-thomas-webbs-exhibition-at-knig-galerie-is-a-hopeful-vision-for-arts-future/?sh=7415fdf557c6 [dernier accès : 20.11. 2020].

24 Kittler Friedrich, « Computergrafik. Eine halbtechnische Einführung », dans *Paradigma Fotografie. Fotokritik am Ende des fotografischen Zeitalters*, Herta Wolf (éd.), Francfort-sur-le-Main, Suhrkamp, 2002, p. 178. Cité dans Ricardo Cedeño Montaña et Christina Vagt, « Rendre invisible – L'infographie et la fin des Médias optiques », *Appareil* [En ligne], n° 19, 2017, URL: <http://journals.openedition.org/appareil/2580> [dernier accès: 23/11/2020].

25 Lev Manovich, « Une esthétique post-média », *Appareil* [En ligne], n° 18, 2017, URL: <http://journals.openedition.org/appareil/2394> [dernier accès: 24/11/2020].



▶ Vidéo 10: *Zeitgeist* (2020), Thomas Webb, « Exercise in Hopeless Nostalgia – World Wide Webb », 2020, Galerie König, Berlin, vue d'exposition

représentation – des images photographiques *de* quelque chose –, il n'y plus ici de césure qui implique une remédiation d'un support vers un autre, mais plutôt un continuum, plus proche de la variation. Ces nouvelles formes d'exposition ou de médiation mises en place par le projet « Screenwalks » et la Galerie König prennent donc acte d'une transformation profonde de la nature des œuvres numériques. Bien que cette condition ait été niée par certains pans du champ de l'art – le net art a longtemps été marginalisé car sa nature exclusivement numérique contrevenait à certaines logiques commerciales ou institutionnelles – les « nouveaux médias » semblent plus à même de survivre en temps de pandémie. Alors que les médias optiques, selon l'hypothèse formulée par Kittler dans *Médias optiques* signifieraient la fin de l'art²⁶, et que l'infographie signifierait la fin des médias optiques, force est de constater la vitalité des formes artistiques nativement numériques, grâce à la modularité des œuvres elles-mêmes et de l'expérience spectatorielle du public, fruit de son immersion dans la culture numérique.

26 Audrey Rieber, « La fin de l'art selon Friedrich Kittler », *Appareil* [En ligne], n° 19, 2017, URL : <http://journals.openedition.org/appareil/2576> [dernier accès : 24/11/2020].

Le Moment Fabriqué

Alan Butler



VIDEO ONLINE

<https://newmedia.dfk-paris.org/butler.html>

Le Moment Fabriqué

Duration: 4:19 min

HD-Video 1080p, Stereo Audio, in French with English subtitles

Edition | 3 + 1 A.P. Courtesy of the artist

The work *Le Moment Fabriqué* (2017) that I have contributed to this project stems from a series I produced over a number of years entitled *Down and Out in Los Santos* (2016–2019). The series explores the digital city of Los Santos, a simulation of Los Angeles that makes up the playable environment of the video game Grand Theft Auto V (GTAV). Using an in-game smartphone camera feature, I explored parts of the narrative periphery of this digital world, photographing the lives of the nonplayable characters (NPCs) that make up the homeless population of Los Santos.

For readers unfamiliar with “in-game photography,” this refers to a decades-old modality that involves screenshotting a video game vista or, in recent years, using in-game camera features to record imagery in the digital world. These simulated cameras are often bound to the in-game digital bodies of the



1 Alan Butler, *Le Moment Fabriqué*, 2017, HD-Video 1080p, Stereo Audio, 4:19 min, screen capture



2 Alan Butler, *Le Moment Fabriqué*, 2017, HD-Video 1080p, Stereo Audio, 4:19 min, screen capture



3 Alan Butler, *Le Moment Fabriqué*, 2017, HD-Video 1080p, Stereo Audio, 4:19 min, screen capture

players, much like the cameras attached to the bodies of physical-world photographers. They often also come with features allowing for things like optical zoom, aperture/depth-of-field, exposure, and so on. In a game such as GTAV – what is known as an “open-world” game, meaning that players are not bound to a strict linear gameplay narrative – the in-game camera feature is part of what allows players to explore the digital environment on their own terms.

My journey towards the project *Down and Out in Los Santos* was born out of my time as a gamer, more so than as an artist. I played GTAV for eighteen months before noticing the population of homeless NPCs living in Los Santos. In fact, there are multiple populations of homeless NPCs in the game, including anti-capitalist communes inspired by the Occupy Wall Street movement. None of these features in the game’s main narrative, per se. As I photographed the homeless NPCs’ bodies, behaviours, shelters, fires, beds, and various paraphernalia, it became clear to me that their existence on the periphery of this simulated society was a tragic reflection of our own physical society in late capitalism. Back in ‘reality’ – where our externally-imposed obsessions with labour, career, and objectification work in the interest of capital – the system produces winners and losers. Those of us privileged enough to exist in the former category experience the latter as relegated to the periphery of our built environment, our vision, and our consciousness. This underlying tragedy of GTAV – that in order to produce a simulation of sufficient plausibility it must include abject human misery – and what could be interpreted as the game’s Marxist critique of social hegemony led me to explore the performative mode of production that treats these digital game worlds as if they are part of space itself, rather than virtual.

Specifically, I read video games as a new form of social realism: a set of ideological systems that have been constructed to implicate and restrict the player in allocated modes of quasi-autonomy. I thus embarked on a series of works in which I produce cultural materials inside these simulated environments, as if these spaces are as real as our physical, breathing world. To do this, I perform in specific vernacular modes – for example, as street photographer, cyanotype botanist, film producer, etc. The outcomes vary as material objects, digital objects, social media feeds, temporal performances, and spatial installations.

Le Moment Fabriqué revisits the format and subject of photographer Henri Cartier-Bresson’s film *The Decisive Moment* (1973), which is structured around an interview with Cartier-Bresson himself. I draw upon Cartier-Bresson’s approach to the production of street photography and apply this to the simulated space and community of digital creatures in GTAV. My ‘versioning’ is also somewhat inspired by the practice of the late artist Elaine Sturtevant, in that the outcome straddles a fissure between our digitally mediated reality and the algorithmic and procedural representation of this reality. This fissure is not itself produced by a work like *Le Moment Fabriqué*, rather it is an already-existing tear in an imaginary line that divides the physical world from digital space. This line

is still observable, at least at the time of writing this. The ‘wonk’ of the current state of simulation technology is something that reminds us of our cartographical perspective – that at this moment there still is an observable dividing line between the two realms! The more we give our lives over to digital spaces, be they three-dimensional simulations or social media streams, the more our view of the world is situated looking out from the fissure in the line between the virtual/simulated and the ‘real.’ The future is at this fissure: a two-way exchange between the real and its digital counterpart in an irreversible cross-contamination of two previously distinct realms. The short film included in this project is one among a constellation of works I have produced observing this fissure using preexisting art-making modalities in an attempt to capture the current moment in the trajectory of our social realism. Other projects of mine that engage this subject include *Virtual Cyanotype Botany* (2017–2020) and *On Exactitude in Science* (2017).

Lueur des images, chaleur des écrans, à propos d'imprégnation médiaticotechnique

Carole Nosella



VIDÉO EN LIGNE

<https://newmedia.dfk-paris.org/nosella.html>

*Lueur des images, chaleur des écrans, à propos
d'imprégnation médiaticotechnique*

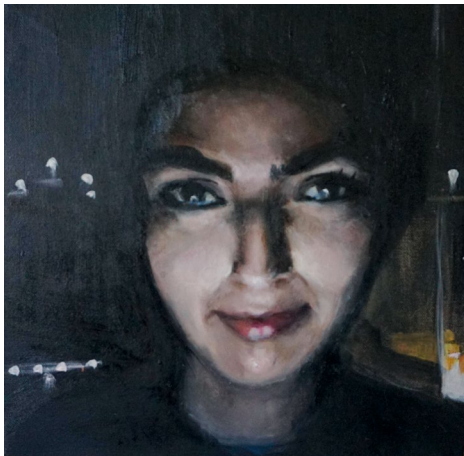
Durée : 17:33 min

Écrit, réalisé, monté par Carole Nosella

Cette vidéo, entre forme plastique et essai poétique, propose de parcourir, de façon subjective, certains des effets esthétiques de l'imprégnation médiaticotechnique sur nos corps et nos relations aux autres. Cette proposition naît de l'expérience d'échanges en appel vidéo, pratique ayant largement remplacé nos rencontres physiques depuis le début de la crise sanitaire, ce qui la rend plus apparente. Nos relations interpersonnelles passent actuellement pour une grande part par le biais des écrans, et parfois, quand la lumière environnante est faible, nos visages s'éclairent uniquement grâce à ces dispositifs conversationnels. Leur luminosité colore nos échanges, elle est aussi le reflet de notre propre présence. À la chaleur tiède de ce contact partiel, se mêle la lumière que notre peau renvoie sur le visage de l'autre. Ainsi en vient-on à se réchauffer à la lueur des écrans.

La dimension affective des images numériques en circulation est éclairée par l'œuvre de Jacques Perconte, *I love you, 38 degrés* (2004). Détaillant son processus de création, l'artiste pointe les relations qui se nouent entre les corps et les machines quand il s'agit d'amour¹. Cette pièce réalisée aux débuts des années 2000 permet de penser ce qui nous arrive aujourd'hui, tant y est saisie la notion même d'appareil telle que la définissent Jean-Louis Déotte et Daniel Payot :

¹ Les fragments de texte lus dans la vidéo sont issus du site de l'artiste, URL : <http://www.jacquesperconte.com/oe?88> [dernier accès : 21/12/2020]. Sur cette même page, Jacques Perconte a répertorié un certain nombre d'analyses faites par des théoriciens qui permettent de saisir plus profondément les enjeux de cette œuvre.



1 Carole Nosella, *Sans titre* (Marie), peinture à l'huile sur toile, 30 x 30 cm, 2020



2 Carole Nosella, *Sans titre* (Akim), peinture à l'huile sur toile, 30 x 30 cm, 2020

On considérera comme un appareil toute technique qui développe un jeu autonome sur la perception et la sensibilité et, affectant une singularité, la transforme. L'affect est le principe de la renversion du passif en actif: affecté par une rencontre, le corps reconfigure ses habitudes, gestes, discours².

En écho au travail de Jacques Perconte, sont abordées d'autres pistes plastiques que j'ai moi-même explorées. Peindre à partir de photographies de visages éclairés par des écrans permet de donner forme à ces phénomènes ou s'entremêlent corps et appareillage. L'attention nécessaire à la reproduction des détails de l'image rompt avec la labilité du flux numérique. Prendre le temps de peindre ces visages a pour effet de rendre plus apparente la charge affective qui perdure en eux.

Le flou est un autre moyen de faire voir les phénomènes esthétiques que produisent les appareils par la double action de leur dimension matérielle et logicielle (dispositif de caméra frontale mais aussi interfaces des médias sociaux), il permet de pointer le devenir « lueur » de ces contenus médiatiques liés à leur appareillage technique.

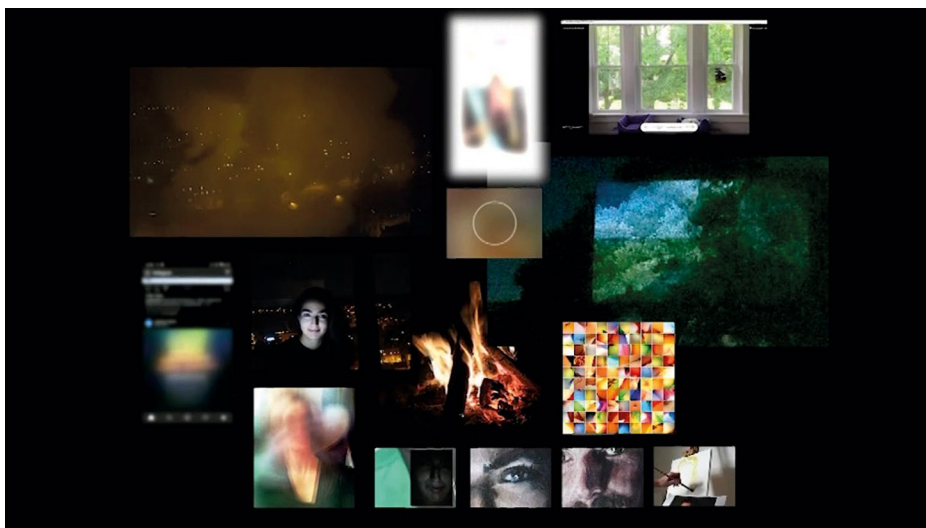
On quitte alors les visages pour se concentrer sur cette lueur qui subsiste quand la figuration disparaît. Cette lueur est celle d'un ailleurs que l'on cherche à travers la consultation de nos smartphones. Cet ailleurs, cependant, n'est pas qu'une échappatoire mais aussi la possibilité d'une rencontre. Si l'écran est une fenêtre, ce n'est plus seulement un point de vue sur le monde, mais sur les mondes de chacun.e: on partage un moment vécu pour se faire signe, de là où

2 Jean-Louis Deotte, Daniel Payot (dir.), « À propos d'Appareil », *Appareil*, 23 mars 2012. (en ligne) URL: <https://appareil.revues.org/86> [dernier accès: 21/12/2020].

on est. En définitive qu'il s'agisse de nos visages ou bien de nos environnements, l'imprégnation médiatico-technique qui est ici pointée se produit parce qu'il y a une adresse. C'est peut-être parce que les images ont une destination qu'elles nous affectent³ de la sorte.

Œuvres citées par ordre d'apparition, visibles en ligne :

- Carole Nosella, *Flux téléfilmé*, vidéo, 2009,
URL : <https://vimeo.com/194628392> [dernier accès : 21/12/2020]
- Jacques Perconte, *38 DEGRÉS*, 2003, impression, livre (abandonné),
URL : <http://www.jacquesperconte.com/oe?89> [dernier accès : 21/12/2020]
- Jacques Perconte, *I LOVE YOU 38DEGRÉS*, 2004, Site internet, script javascript & php,
URL : <http://www.jacquesperconte.com/oe?88> [dernier accès : 21/12/2020]
- Carole Nosella, *Lumière et brume*, vidéo, 2013-2016,
URL : <https://vimeo.com/237554512> [dernier accès : 21/12/2020]
- Carole Nosella, *Particules sémaphores*, vidéo, 2020,
URL : <https://vimeo.com/400403907> [dernier accès : 21/12/2020]
- Sonali Ranjit and Vaishnav Balasubramaniam, *Windows Swap*, site internet, 2020,
URL : <https://window-swap.com/> [dernier accès : 21/12/2020]
- Carole Nosella, *Finestre*, vidéo, 2020,
URL : <https://vimeo.com/406021619> [dernier accès : 21/12/2020]



Capture d'écran, 0:37 min

3 J'ai fait le choix de n'aborder que des images adressées par des individus, ou dans un contexte de gouvernamentalité algorithmique (selon l'expression d'Antoinette Rouvroy), la question de l'adresse et celle de la circulation des images sont éminemment complexes, en particulier dans la manière dont fonctionnent les médias sociaux qui restent puissamment opaques. J'ai tenté d'évoquer certains enjeux de cette opacité dans mon article « Se dissoudre dans le(s) flux » à paraître, dans l'ouvrage collectif dirigé par Anne Favier, Frédéric Martin-Achard, Jean-François Puff et moi-même, *Retrait, effacement, disparition dans les arts et la littérature*, Rennes, PUR, 2021.

L'image débridée. L'expérimentation audiovisuelle et la télévision en France (1961-1992)

Fleur Chevalier

► Les vidéos de cet article sont accessibles sur le site internet de la publication :
<https://newmedia.dfk-paris.org/chevalier.html>

Façonné par l'industrie et les *mass media*, notre environnement audiovisuel direct est tapissé d'images dont la principale vocation est de susciter notre adhésion en tant que consommateurs. À la marge de ce paysage standardisé, où le réalisme photographique et la vraisemblance illusionniste font loi, des artistes travaillent toutefois en défiant les conventions visuelles imposées par les médias de masse. Cinéastes ou vidéastes expérimentaux, ces artistes considèrent le cinéma comme un art plastique. Leur posture en appelle à l'héritage des avant-gardes, invoquant ces peintres qui, dès les années 1910-1920, se sont emparés du médium argentique pour animer leurs travaux graphiques ou picturaux. Dans cette mouvance, les films peints de Stan Brakhage ont d'ailleurs prouvé qu'il est possible de réaliser un film sans utiliser de caméra, ce que la norme du photoréalisme en vigueur à la télévision ou dans le cinéma *mainstream* a tendance à nous faire oublier. Nam June Paik l'a aussi parfaitement démontré dans le champ de l'image électronique à travers l'une de ses sculptures vidéo les plus emblématiques intitulée *Magnet TV* (1965) : il suffit d'approcher un aimant d'un tube cathodique pour détourner le signal et générer des apparitions graphiques sur l'écran d'un téléviseur. Comme le souligne en effet Grégoire Quenault dans « Histoires et mythes de l'art vidéo : retour sur une genèse » :

L'art de l'image mouvementée, argentique ou électronique, n'est [...] pas réductible à l'usage d'une caméra. Notre faiblesse devant l'illusion de réalité nous conduit à considérer, par réflexe, le modèle optique traditionnel d'organisation visuelle hérité de la renaissance comme le seul possible à

l'appréhension de la réalité. [...] La "vidéo" d'ailleurs, est une machinerie qui génère du signal et une imagerie abstraite avant tout branchement de caméra¹.

Forts de ce constat, les artistes n'attendent pas la commercialisation de la caméra Portapak pour exploiter les ressources de la vidéo. Dès les années 1950-1960, certains profitent d'accéder à des équipements sophistiqués pour explorer le potentiel plastique du médium électronique et mener à bien leurs propres recherches visuelles. En témoignent les « oscillons² » abstraits générés par l'Américain Ben F. Laposky, les expériences sur les radars effectuées par le peintre allemand Karl Otto Götz³, ou les *Variations Luminodynamiques*⁴ (1961) de l'artiste cybernétique Nicolas Schöffer, un *light show* musical commandé par la télévision française fondé sur la combinaison des effets lumineux produits par un appareil fabriqué par Schöffer – le « luminoscope » – et des traitements imprimés aux prises de vues par le technicien Jean Kerchbron avec les moyens de la régie télé. Pour les artistes qui s'intéressent au médium électronique, encore faut-il trouver le moyen d'accéder aux machines qui permettent de retraiter l'image cathodique.

Les pionniers de l'ORTF

En France, la création vidéo est d'abord liée aux studios de télévision, seuls locaux à disposer d'un équipement de pointe pour retraiter l'image. Si l'on connaît bien la trajectoire du réalisateur Jean-Christophe Averty qui, très tôt, a su exploiter les possibilités de l'incrustation⁵ pour confectionner des émissions de

1 Grégoire Quenault, « Histoires et mythes de l'art vidéo: retour sur une genèse », dans *Ligeia, dossier sur l'Art*, n° 133-136, juillet-décembre 2014, p. 161-170, ici, p. 168-169.

2 Nommées *Oscillons*, les premières abstractions électroniques de Benjamin F. Laposky datent de 1950 et correspondent à des variations sur des courbes de Lissajous générées par un oscilloscope. Laposky photographiait l'écran pour conserver une trace des vibrations graphiques obtenues.

3 Associé au mouvement de l'art informel allemand, Karl Otto Götz s'est initié à la technologie des radars durant la Seconde Guerre mondiale. Dès les années 1960, il intègre l'image électronique à sa pratique picturale en développant le concept de « peinture électronique » qui inspirera notamment Nam June Paik.

4 *Variations Luminodynamiques*, 1961, 9 min 56, n&b, son. Pro.: RTF. Diffusé le mercredi 25 octobre 1961, 21h10. Le « luminoscope » produisait ses propres effets lumineux à l'aide de sculptures mobiles animées par des moteurs. Pour réaliser les *Variations Luminodynamiques*, les jeux de lumière abstraits filmés sur l'écran du luminoscope ont été mixés avec des prises de vues réelles: celles d'un spectacle de jazz donné par le trio Martial Solal, d'un numéro de danse effectué par Hélène Longuet et Jean Beaufort ainsi que d'un concert de blues chanté par Gordon Heath.

5 L'incrustation consiste à intégrer un bout d'image issu d'une première source à une image distincte provenant d'une seconde source. Facilitée par l'avènement de l'électronique, l'opération existe toutefois depuis les premiers temps du cinéma argentin. Pour obtenir le même résultat Méliès utilisait par exemple le procédé du cache/contre-cache. Dès la fin des années 1950, Averty exploite les possibilités du premier truqueur de Radio Industrie mis au point en 1958, qui permet seulement d'ouvrir des volets afin d'incruster en luminance sur l'image, cf. Anne-Marie Duguet, *Jean-Christophe Averty*, Paris, 1991, p. 77.

variétés et des dramatiques aux allures d'enluminures électroniques, on connaît moins les investigations menées plus secrètement dans le giron du Service de la Recherche de l'Office de radiodiffusion-télévision française (ORTF). Créé en 1959 par le compositeur Pierre Schaeffer, le Service de la Recherche ouvrait ses portes à des protagonistes aux profils divers – musiciens, techniciens, plasticiens, etc. – qui travaillaient chacun sous l'égide de plusieurs groupes – le Groupe de Recherches Musicales (GRM), le Groupe de Recherche Technologique (GRT) ou le Groupe de Recherche Image (GRI), spécifiquement dédié à l'expérimentation audiovisuelle à partir des machines mises au point par les ingénieurs du GRT. Dans ce cadre, dès 1967, le peintre et cinéaste Peter Foldès a réalisé ses premiers essais vidéographiques, des œuvres synesthésiques vouées à explorer les interactions entre la danse et les effets électroniques⁶.

À la même époque, le potentiel métamorphique de l'image électronique attire également le peintre Martial Raysse qui, invité au sein du Service de la Recherche, a pu approcher le Truqueur Universel de l'ORTF pour composer les séquences hallucinatoires de son film *Camenbert Martial extra-doux*⁷ (1969). Machine modulaire mise au point par l'ingénieur Francis Coupigny en 1968, ce Truqueur permettait, entre autres, de coloriser des prises de vues découpées en valeurs de gris, en faisant correspondre une couleur à chaque valeur. Grâce à l'appareil, Raysse a transformé la mascarade tournée avec ses complices en une farce psychédélique fardée de couleurs saturées qui, répandues sur les prises de vues, écrasent les figures humaines au point de conférer au film les allures d'une peinture mouvante. Deux ans auparavant, Raysse avait déjà profité des équipements du Service pour concevoir une satire pop intitulée *Portrait électromachinchose*⁸ (1967). Bien que l'artiste n'ait pas encore eu la possibilité de coloriser ses images, le potentiel de l'électronique l'intriguait déjà tandis qu'il exploitait des effets tels que la solarisation⁹ ou la surimpression¹⁰ afin de générer des jeux de lumières et de textures, tout en ouvrant des espaces virtuels à l'intérieur du cadre. Cette possibilité de capter le visible et de le réarranger en direct a durablement fasciné Raysse qui percevait dans la pratique de la vidéo un prolongement de ses recherches picturales :

J'avais déjà fait en peinture un travail qui tendait à transformer l'image. [...] J'ai appliqué à la vidéo ce que je savais en peinture sur la décomposition

6 On renvoie à la thèse fondamentale de Grégoire Quenault, qui a mis à jour les débuts de l'art vidéo en France en révélant la précocité des expériences de Peter Foldès, Nicolas Schöffer et Martial Raysse, *Reconsidération de l'histoire de l'art vidéo à partir de ses débuts méconnus en France entre 1957 et 1974*, Université de Paris 8, 2005.

7 *Camenbert Martial extra-doux*, 1969, 16 mm, 13 min 29, couleur, son, collection du MNAM-CGP, Paris. Coproduit par la ZDF allemande. Non diffusé à la télévision.

8 *Portrait électromachinchose*, 1967, vidéo, 8 min 54, n&b, son. Non diffusé à la télévision.

9 La solarisation consiste à inverser les valeurs lumineuses d'une image. C'est une pratique ancienne que Man Ray a beaucoup exploitée dans le domaine de la photographie argentique.

10 Superposition d'images en transparence.

d'une image: en outre, ce qu'on ne peut pas faire en peinture: créer une situation et la suivre à travers les caméras, la transformer instantanément, j'y suis parvenu grâce à la vidéo¹¹.

La ductilité du médium, cette possibilité d'intervenir en direct sur l'image, a captivé nombre de vidéastes comme Robert Cahen, entré au Service de la Recherche en 1969 pour étudier la musique concrète. Sa première bande, *L'Invitation au voyage*¹² (1973), exploite aussi les possibilités du Truqueur Universel en observant plus particulièrement l'impact de la colorisation sur la perception du mouvement. À l'aide de la machine, le vidéaste a colorisé des séquences d'images enregistrées sur pellicule. Souhaitant travailler sur le ralenti, Cahen s'est équipé d'une caméra grande vitesse (200 photogrammes par seconde) pour capter les images d'un train qui rentre dans une gare. Entre les photogrammes du tournage, le vidéaste a glissé des photos de lieux ou de personnes auxquels il tient. La couleur qui s'épanche sur ces clichés argentiques réanime ces images fanées et résolument figées¹³. La manipulation du signal électronique permet en effet de transformer l'image en direct, ce qui est impossible en argentique. Ainsi, dans *L'Invitation au voyage*, seules composantes mobiles de la bande, la couleur et la lumière agitent, escamotent, creusent et métamorphosent les contours de ce train dont l'arrivée en gare disperse les nuages de pigment électronique. Sandra Lischi décrit justement cette œuvre comme « une toile de peintre éternellement fraîche¹⁴ », une idée chère au vidéaste qui complète: « Je fais de la peinture vidéo, comprenant que c'est une façon extraordinaire de donner de la vie à une image fixe¹⁵ ».

L'image cathodique: un horizon plastique

Tout au long de sa carrière, Cahen parachèvera son intuition d'une « peinture vidéo » dans des bandes expérimentales lyriques parfois marquées par la rencontre avec de nouveaux équipements. En 1979, le vidéaste découvre par exemple le Spectron, un synthétiseur capable de générer des stries de largeurs variables, donnant l'impression d'observer l'image à travers des persiennes.

11 Propos rapportés par Jean-Paul Cassagnac, « Un événement vidéographique », dans *Vidéo info*, n° 10, avril-mai 1975, p. 43-44, cf. Quenault, 2005 (note 6), p. 444.

12 *L'Invitation au voyage*, 1973, vidéo 2 pouces, 9 min, couleur, son. Pro.: ORTF. Diffusé sur FR3 dans *Ciné Court*, le dimanche 18 septembre 1977, 21h38.

13 Lors de la projection d'un film argentique, la perception du mouvement procède d'une illusion engendrée par le défilement d'une pellicule constituée de photogrammes. Ces photogrammes sont aussi figés qu'une photographie. L'image cathodique est, quant à elle, le produit d'un bombardement d'électrons qui viennent imprimer leur lumière sur les luminophores, au revers de l'écran de télévision.

14 Sandra Lischi, *Robert Cahen: Le souffle du temps*, Belfort, 1992, p. 33.

15 Citation tirée d'un entretien avec Robert Cahen enregistré le 6 avril 2011, à Paris.



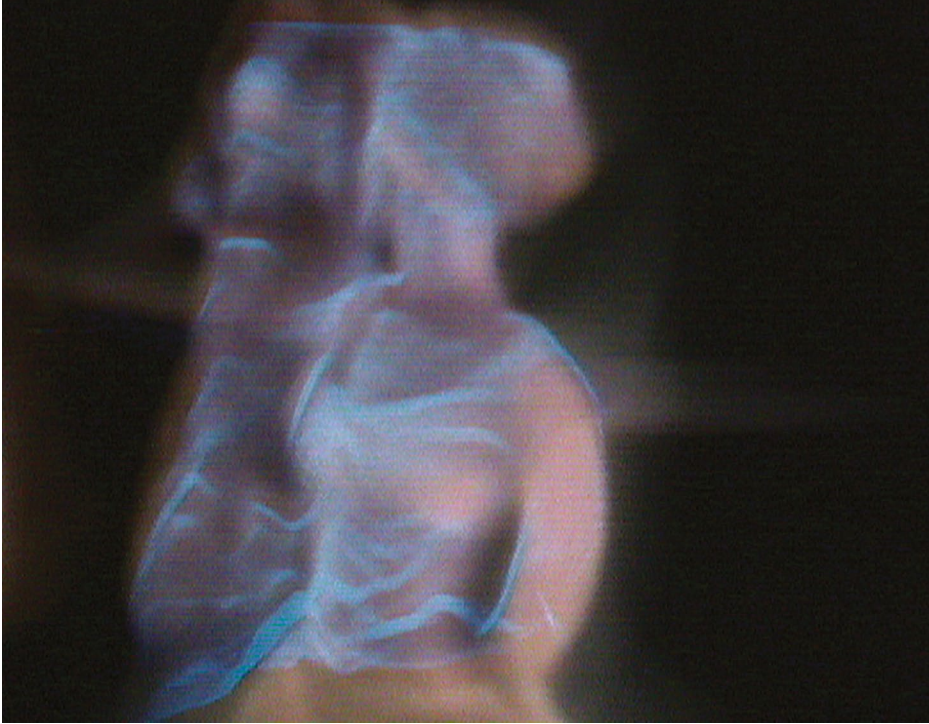
► 1 Robert Cahen, *L'Entr'aperçu*, 1980

Dans *L'Entr'aperçu*¹⁶ (1980), les couleurs synthétiques coulissent le long de ces stries, reconfigurant l'image tour à tour déconstruite et reconstruite par le ballet des manèges et le glissement des bateaux sur la Seine. Captives de ces tableaux voilés, voire atomisés, des silhouettes fugitives dérobées à diverses scènes de films refusent de se laisser épier (fig. 1). Pour réaliser cette bande, Cahen a mélangé ses propres prises de vues avec d'autres extraits détournés à la source du « Nodal » de l'INA – un lieu qui recevait les images de télécinéma¹⁷ émanant de tous les studios. En intervenant sur ces séquences, le vidéaste explore ainsi les moyens d'épaissir la représentation du visible en dépassant l'écueil de l'illusionnisme photoréaliste. Dans *Juste le temps*¹⁸ (1983), le vidéaste se sert cette fois d'un oscilloscope pour détricoter l'apparence du monde sensible telle qu'une caméra pourrait l'enregistrer. À mesure que les contours de la réalité se décolent de leur propre motif, le spectateur se retrouve face à un espace-temps bouleversé, reconfiguré par la manipulation du signal. À partir de

16 *L'Entr'aperçu*, 1980, vidéo, 9 min 20, couleur, son. Pro.: INA. Un extrait d'1 min 54 en a été diffusé sur A2 dans *Vidéo 2*, le dimanche 1er novembre 1981, 23h.

17 Opération consistant à transférer l'image argentique en image vidéo, permettant de diffuser des films à la télévision.

18 *Juste le temps*, 1983, vidéo, 13 min, couleur, son. Pro.: INA. Un extrait de 6 min en a été diffusé sur TF1 dans *Alice Transit*, le mercredi 18 juillet 1984, 22h37.



2 Robert Cahen, *Parcelle de ciel*, 1987

1984, son intérêt pour la danse amènera le vidéaste à focaliser son attention sur le corps en tant que vecteur de métamorphoses picturales. Dans *Parcelle de ciel*¹⁹ (1987), une adaptation vidéo d'un ballet de Susan Buirge, Cahen s'inspire même de l'œuvre du peintre Francis Bacon pour travailler sur la désintégration de la figure humaine. À cette fin, il s'est servi du Merlin, un nouveau synthétiseur qui produit des larsens d'images, permettant d'étirer les motifs et de créer des effets de rémanence visuelle (fig. 2). Distendues par le Merlin, les silhouettes évanescentes des danseurs déposent leur empreinte estompée à la surface de l'écran, filant comme autant d'étoiles vouées à l'extinction.

Depuis le démantèlement de l'ORTF, Robert Cahen travaille principalement sous l'égide de l'Institut National de l'Audiovisuel (INA) qui, depuis 1975, assume les fonctions de recherche qui incombait au Service de la Recherche. D'abord dissous, le GRI renaît en 1979 sous l'impulsion d'un partenariat avec l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs (ENSAD), fraîchement doté d'un studio vidéo flambant neuf. Cette ouverture bénéficie non seulement à Cahen, mais à d'autres figures majeures de la vidéo française, comme Thierry Kuntzel, qui peuvent désormais exploiter le matériel professionnel

19 *Parcelle de ciel*, 1987, vidéo, 17 min, couleur, son. Pro.: MCR/La SEPT/Arcanal/INA. Non diffusé à la télévision.



▶ 3 & 4 Geneviève Hervé, Marc'O, *Notre cuisine japonaise*, 1980

de l'Institut pour mûrir leurs œuvres respectives. C'est dans ce contexte que les metteurs en scène Geneviève Hervé et Marc'O ont été invités dans les studios de l'INA, afin d'adapter en vidéo leur opéra rock baptisé *Flash Rouge*²⁰ (1979). Le duo découvre à peine les possibilités de l'électronique et se concentre sur l'exaltation de la gestuelle de la chanteuse, Catherine Ringer, ainsi que sur la construction d'un décor graphique tapissé des jeux de trames multicolores obtenues au Spectron. Surfant sur la vague punk, par son aspect visuel criard, ce brûlot anarchiste est à mille lieues des prises de vues léchées de l'industrie audiovisuelle que brocarde volontiers Marc'O, émule de Guy Debord et d'Isidore Isou. Pour le réalisateur, la vidéo analogique s'impose comme un moyen de corrompre ce qu'il surnomme « l'image idéale Eastman Color », du nom du film mis au point en 1951 par la société Eastman Kodak – qui a largement imposé ses couleurs au cinéma industriel.

L'ambition de Marc'O, de révolutionner l'esthétique trop neutre du feuilleton télé, les pousse très vite à approfondir leurs investigations sur

l'image électronique. Les progrès sont sensibles dès leur seconde bande, *Notre cuisine japonaise*²¹ (1980), où les vidéastes observent les interactions entre les trucages vidéo et le maquillage de l'acteur. Suivant les aléas du texte interprété par Daniel Berlioux, les colorisations et les variations de luminance sculptent des masques baroques sur le visage du comédien. Dessinée sur une joue embrasée de marbrures flamboyantes, une brochette de triangles mue en scarification irradiante (fig. 3). De même, la variété des fonds synthétiques atteint son paroxysme à la fin de la bande où le corps de Berlioux s'incruste dans des entrelacs de motifs électroniques (fig. 4) : bandes rouges, bleues et grises arrangées comme dans une composition de Theo Van Doesburg, damiers, tâches mauves ondulantes... On devine entre ces *patterns* l'influence globale de l'art optique sur le travail de Geneviève Hervé qui poursuivra ses investigations en solo dans les studios de l'INA. Certaines images de son portrait vidéo de Pascale Ogier (*ElectrOgier*²², 1981, fig. 5), résonnent d'ailleurs comme un hommage à Vasarely, notamment lorsque les cheveux de l'actrice apparaissent poinçonnés de

20 *Flash Rouge*, 1979, vidéo, 80 min, couleur, son. Pro.: INA. Un court extrait en a été diffusé sur A2 dans *Chorus*, le samedi 31 janvier 1981, 18h04.

21 *Notre cuisine japonaise*, 1980, vidéo, 20 min, couleur, son. Pro.: INA. Non diffusé à la télévision.

22 *ElectrOgier*, 1981, vidéo, 3 min, couleur, silencieux. Pro.: INA. Un extrait en a été diffusé sur A2 dans *Les Enfants du rock*, le jeudi 21 janvier 1982, 18h47.

pastilles, à l'instar du visage de David Bowie sur la pochette de l'album *Space Oddity* (1969) conçue par Vernon Dewhurst à partir d'une œuvre du peintre.

Accéder à l'antenne

Marquée par la culture rock, la mode et la danse, l'œuvre de Geneviève Hervé connaîtra un petit succès à la télévision. Après avoir présenté un extrait de *Flash Rouge* dans le magazine *Chorus*²³, Antoine de Caunes diffusera deux autres bandes de Geneviève Hervé sur Antenne 2 dans le cadre de l'émission *Les Enfants du rock*. Dans la première moitié des années 1980, musique et vidéo font en effet bon ménage, soulevant un appel d'air sur des chaînes désormais plus prompts à tolérer les bizarreries audiovisuelles.

Car il ne suffit pas d'accéder au matériel de l'INA pour atteindre l'antenne. Le vœu de Marc'O, de tirer parti du potentiel plastique de l'image cathodique pour réveiller la dramatique, est par exemple resté lettre morte. Quant à Thierry Kuntzel, qui souhaitait contrecarrer le didactisme bavard du documentaire artistique, il n'a eu droit qu'à une seule tentative à travers la réalisation, en collaboration avec Philippe Grandrieux, de *La Peinture cubiste par Jean Paulhan*²⁴ (1981). Produit par l'INA, ce documentaire sur le cubisme s'attache à retranscrire l'expérience physique du critique Jean Paulhan qui, rentré chez lui en pleine nuit, a été forcé de rejoindre son lit à tâtons dans l'obscurité. Pour une fois, Paulhan a dû accepter de ne pas se fier à ses yeux, mais à ses doigts, afin d'explorer la topographie volumétrique de son appartement et saisir enfin pleinement la démarche des cubistes. Pour donner à vivre cette errance dans un espace en ronde-bosse, tout en angles et en irrégularités, une large part des prises de vues réelles ont été retraitées par Kuntzel. Le programme a beau avoir été diffusé sur TF1, on ne le laissera plus jamais infliger des images aussi étranges aux téléspectateurs. Ainsi, les vidéastes expérimentaux se battent pour l'accès aux technologies, mais aussi pour leur visibilité. Au début des années 1980, des festivals d'art vidéo éclosent un peu partout en France, favorisant la circulation des bandes sans attendre la bénédiction des institutions muséales. Mais la télévision demeure réticente à ces productions indépendantes qui ne répondent pas aux codes des programmes-types retransmis sur



5 Geneviève Hervé, *ElectrOgier*, 1981

23 À son lancement en 1978 sur A2, *Chorus* s'est imposé avec audace comme la seule fenêtre dédiée à la nouvelle scène rock émergente. La priorité y était donnée à l'humour et à la performance *live* (les musiciens étaient filmés sur scène devant un public), plutôt qu'à l'analyse critique ou au didactisme.

24 *La Peinture cubiste par Jean Paulhan*, 1981, film et vidéo, 50 min, couleur, son. Pro.: INA. Diffusé sur TF1 dans *Regards entendus*, le mardi 20 octobre 1981, 22h41.



6 Véro Goyo, Jérôme Lefdup, *The Big Scare*, 1984

les chaînes – fiction, documentaire, informations, météo, publicité, variétés, jeu télé, *talk shows*, etc. En outre, dans ce milieu où l'on ne jure que par l'hyperréalisme, les professionnels de l'audiovisuel abhorrent la mauvaise résolution de l'image vidéo.

Le lancement de la chaîne américaine MTV en 1981 va provisoirement changer la donne en stimulant la cote du clip musical sur les ondes françaises. Cette vogue galvanise l'audace de quelques programmeurs éclairés qui entendent profiter du phénomène pour ouvrir le réseau de télédistribution à la création audiovisuelle. C'est notamment

le cas d'Alain Burosse, Bertrand Mérino et Michel Eli qui pilotent le magazine *Haute Tension* (1982-84), un créneau spécifiquement dédié à l'*underground* punk et *new wave* au sein du programme *Les Enfants du rock*. L'équipe prend la liberté de retransmettre entre les clips des extraits de bandes réalisées par de jeunes vidéastes comme Jérôme Lefdup et Véro Goyo. Leur clip pour Bernard Szajner, *The Big Scare*²⁵ (1984), a par exemple été montré dans l'émission du samedi 16 juin 1984. Les vidéastes y déclinent les possibilités du *feed-back*²⁶ (fig. 6), un effet de mise en abyme qu'ils mettent au service d'une mise en scène à la fois burlesque et spectrale, dans une ambiance trouble exacerbée par les solarisations noires et blanches. Au cours du même numéro, les téléspectateurs ont aussi pu découvrir l'œuvre sensuelle de Patrick De Geetere et Catherine Maes à travers un extrait de *Clouds of glory*²⁷ (1984), récit d'un *road trip* aux États-Unis articulé autour de huit séquences musicales composées par le musicien Martin Rev. Chacun des tableaux de cette vidéo tend à immerger le spectateur dans une atmosphère singulière soutenue par le choix des effets électroniques. Fréquentes, les surimpressions donnent lieu à de nombreux mélanges optiques, comme cette vache mystique brutalement illuminée et transcendée par un éclat de soleil, ou encore ces *buildings* granuleux qui, mêlés à des silhouettes de rocheuses, se dressent telles des architectures minérales. Inspiré par la peinture américaine des années 1960, le vidéaste se sert également de la postérisation²⁸ pour produire des images proches de la sérigraphie (fig. 7). La multiplication en surimpression d'une Cadillac jaune enfoncée dans le sol

25 *The Big Scare*, 1984, vidéo, 3 min 40, couleur et n&b, son.

26 Équivalent à un larsen, le *feed-back* correspond à la réflexion d'un signal électrique entraînant notamment la fuite en perspective de l'image. Ce phénomène est immédiatement visible lorsqu'on pointe l'objectif d'une caméra vers l'écran d'un moniteur à tube cathodique.

27 *Clouds of glory*, 1984, vidéo, 38 min, couleur, son. Pro. : Maison de la culture de Bourges/ministère de la Culture/Wonder Products/Martin Rev. D'autres extraits ont été diffusés plus tard sur Canal + en 1985.

28 La postérisation consiste à diminuer les niveaux de gris et, donc, à enlever de la profondeur à l'image en réduisant les nuances, ce qui aplatit les couleurs et confère à l'image l'aspect d'un imprimé.

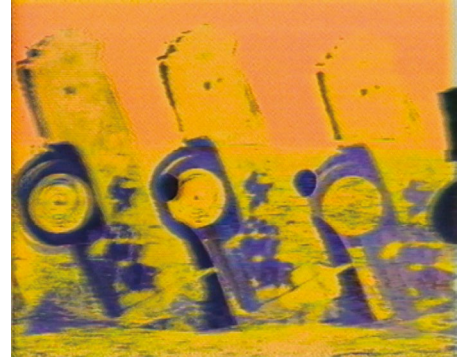
est non seulement exemplaire de l'influence d'Andy Warhol sur son travail, mais renvoie en outre aux collages de Robert Rauschenberg à l'époque où le peintre utilisait la sérigraphie pour mixer ses propres photos avec des images puisées dans les journaux.

Sauvés par le lancement de Canal + ?

Une question se pose toutefois: où travaillent ces artistes qui n'ont jamais été soutenus par l'INA? De Geetere et Maes ont réalisé *Clouds of glory* grâce au matériel de la Maison de la Culture de Bourges²⁹.

Quant à Lefdup et Goyo, ils profitent en général du studio vidéo de l'ENSAD, où ils étudient, lorsqu'ils ne squattent pas tout bonnement les locaux des structures qui veulent bien leur laisser la clef. Parmi ces structures, l'association Vidéo Ciné Troc s'emploie notamment à favoriser l'accès de ses équipements aux vidéastes³⁰. Néanmoins, pour accéder à des machines plus performantes, nombreux sont ceux qui s'incrument dans les maisons de post-production la nuit ou le week-end. C'est par exemple le cas d'Hervé Nisic qui bénéficie de l'hospitalité de la société Costa et Renouf en dehors de leurs heures d'ouverture, ou du graphiste Kiki Picasso, ancien membre du groupe Bazooka, qui se fait accueillir chez Riff. Tous deux vont d'ailleurs trouver des débouchés dans le domaine de l'habillage télé, en pleine émergence dans la première moitié des années 1980, au moment où les chaînes, lancées dans la lutte pour l'Audimat, comprennent l'intérêt de se forger une identité visuelle.

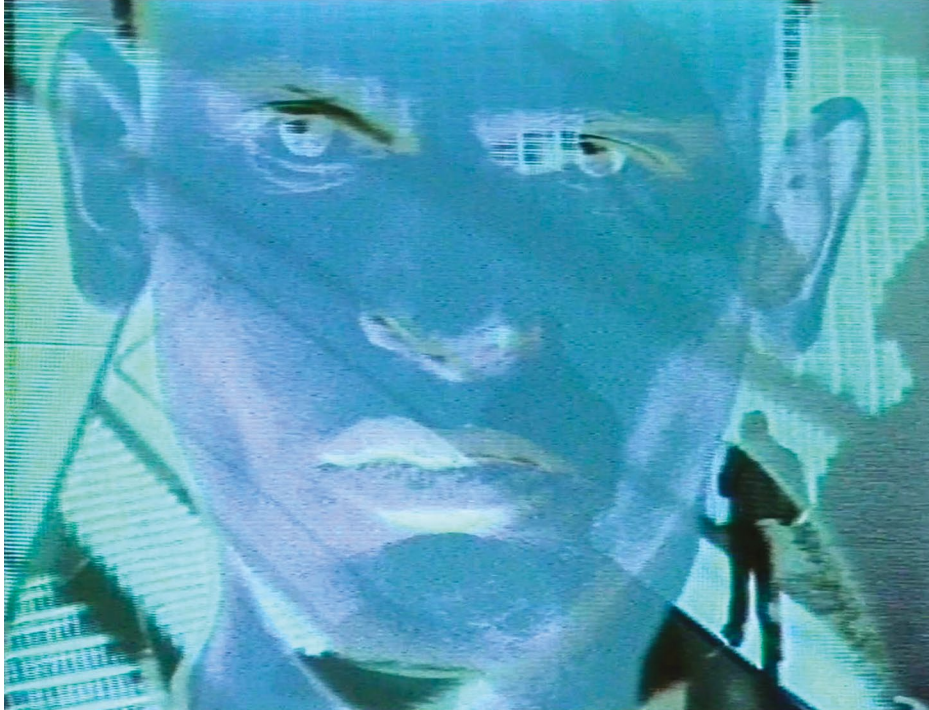
En 1982, la loi sur la communication audiovisuelle a mis fin au monopole de l'État, enflammant les rivalités entre les sociétés de programmes. Le recours à la publicité s'avère crucial pour financer la réalisation des nouvelles émissions qui alimenteront le nombre grandissant d'heures d'antenne sur les trois chaînes. L'extension du temps accordé à la publicité légitime le *diktat* de l'audience dont la mesure, capitale pour les annonceurs, attise la compétition entre TF1 et A2. C'est sans compter le lancement d'une quatrième chaîne dont la création est annoncée dès 1982. C'est dans ce contexte où les chaînes publiques cherchent du sang neuf que le vidéaste Hervé Nisic reçoit une commande pour



7 Patrick De Geetere, Catherine Maes, *Clouds of glory*, 1984

29 Au début des années 1980, des institutions locales d'action culturelle s'équipent, permettant aux vidéastes de travailler à leurs bandes. C'est le cas des Centres d'Action Culturelle de Montbéliard, de Tourcoing et d'Annecy, des Maisons de la Culture de Bourges, de Saint-Étienne et de la Rochelle, ou encore de Vidéo Animation Languedoc à Montpellier.

30 Situés dans le 11^e arrondissement de Paris, les locaux de Vidéo Ciné Troc voisinent depuis peu avec ceux de Grand Canal, un collectif fondé en 1982 dans le but d'assurer la diffusion de la production vidéo indépendante.



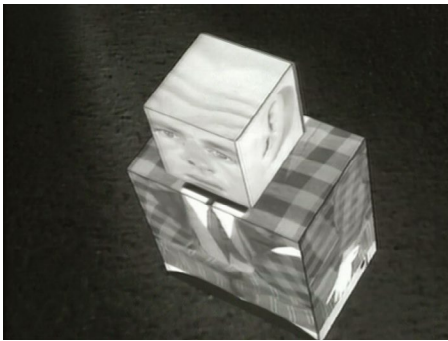
8 Hervé Nisic, générique de *Moi Je*, Antenne 2, 1982

le générique de *Moi Je* (1982-87), un nouveau magazine de société produit par A2. Afin de renforcer l'attractivité de ce générique, le vidéaste prend le risque de miser sur les caractéristiques bien particulières de l'image électronique: la pulvérulence des électrons et les pulsations électroniques. Suivant le rythme des percussions, sur des réseaux de trames grésillantes, ombres chinoises et fragments de corps se répondent d'un tessou de plan à un autre, laissant finalement les téléspectateurs affronter le regard froid d'un visage solarisé de bleu en plein écran (fig. 8). Fort de ce succès, Nisic réalisera ensuite plusieurs autres génériques pour la télévision.

Ces nouvelles opportunités lui inspirent d'ailleurs la gestation d'une société de production vouée à la promotion de la création vidéo. Montée avec Patrick Sobelman en 1983, cette société baptisée Ex Nihilo connaîtra une belle destinée à travers la production de deux magazines de création audiovisuelle retransmis sur Canal +, *Vidéo Plaisir* (1986-87) et *Avance sur image* (1988-89). Peu de temps après son lancement en 1984, la chaîne payante joue en effet la carte de l'originalité grâce à la ténacité de son directeur des programmes courts, Alain Burosse, qui s'attache à défendre les créateurs indépendants de tous horizons en diffusant leurs œuvres dans les espaces vacants de la grille des programmes. Par ce biais, en 1985, Canal + achète notamment les droits pour

la diffusion d'une bande d'ORLAN, *Mise en scène pour un grand Fiat*³¹ (1983), dans laquelle la *performer* revisite l'histoire de l'art contemporain sur le mode de la parodie féministe. Conçue comme une série de clips présentés par l'artiste à la manière d'une speakerine, la vidéo a été découpée en plusieurs tronçons retransmis tels des spots sur la chaîne cryptée. Sous la bannière d'*Avance sur image*, Canal + et Ex Nihilo ont aussi coproduit des bandes remarquables telles que *Ménagerie*³² de Cécile Babiolo, ou *Le Cirque conférence*³³ de Marc Caro.

Mieux connu pour sa collaboration avec le réalisateur Jean-Pierre Jeunet commencée en 1974, Caro s'est approprié la vidéo en 1984. Depuis, il exploite le médium pour bâtir un univers *steampunk* singularisé par l'usage de l'ADO (Ampex Digital Optics), une gamme de générateurs d'effets numériques développée par Ampex qui permet de manipuler des images bidimensionnelles en 3D – les coller sur les faces d'un cube, les faire pivoter dans le fond... Ainsi, l'usage de l'ADO incite Caro à questionner les notions de cadre et de défilement propres au cinématographe. Dans une bande comme *Maître Cube*³⁴ (1985), la silhouette du protagoniste est résumée à un cube posé sur un parallélépipède (fig. 9). Pour figurer sa tête, trois plans visibles sont assemblés formant chacun les faces du cube: la prise de vue d'un front plissé en très gros plan, celle d'une oreille en très gros plan, ainsi que celle d'un visage. Une telle construction spatiale suggère qu'un plan cinématographique équivaut désormais à un plan géométrique, permettant entre autres d'associer en une même forme des cadrages d'échelles différentes. Idem dans *Le Cirque conférence* (1989) où les personnages pivotent dans l'espace en révélant leur tranche résolument plate, portant un coup fatal à l'illusionnisme photographique.



9 Marc Caro, *Maître Cube*, 1985

Dans *Ménagerie* (1988) de Cécile Babiolo, neuf tableaux se succèdent, exhibant des êtres humains incarcérés, soumis à l'absurdité de leur condition ou à leurs propres névroses, perçus à travers des barreaux, comme au zoo (fig. 10). Des animaux cohabitent avec les personnages incrustés dans des cellules aux murs lépreux composées d'après maquette puis retravaillées à la Paint Box. L'intégration de toutes ces couches d'éléments – du fond de cage aux barreaux en passant par les prisonniers – a été effectuée grâce au

31 *Mise en scène pour un grand Fiat (Étude documentaire n° 111: la lumière)*, 1983, vidéo, 19 min 57, couleur, son. Pro.: Centre d'Action Culturelle de Montbéliard.

32 *Ménagerie*, 1988, vidéo, 6 min, couleur, son. Pro.: Ex Nihilo/Canal +/CGP/MCC de Saint-Étienne.

33 *Le Cirque conférence*, 1989, vidéo, 3 min 36, couleur, son. Pro.: Ex Nihilo/Canal +/CGP/MCC de Saint-Étienne/DURAN.

34 *Maître Cube*, 1985, vidéo, 4 min 35, n&b, son. Pro.: Agence OCTET/VOIR/Network. Diffusé sur FR3 dans *Culture Clap*, le 5 janvier 1986, 17h59, et sur Canal + la même année.

Harry. Le fait d'être coproduit par Ex Nihilo et Canal + a certainement favorisé l'accès de la vidéaste au studio de post-production de Mikros, où la Paint Box et le Harry s'imposent alors comme les machines de luxe les plus prisées du moment. À l'époque, la Paint Box développée par Quantel est la plus onéreuse des palettes graphiques, avec sa gamme de seize millions de couleurs. Utilisée pour retraiter les images, elle est souvent couplée au Harry qui, doté d'une mémoire numérique, facilite l'animation des images préparées à la Paint Box. À titre de comparaison avec les logiciels dont disposent aujourd'hui les artistes, les fonctionnalités de ces deux appareils s'apparentent à celles de Photoshop, pour la Paint Box, et After Effects, pour le Harry. L'analogie est à relativiser toutefois dans la mesure où la capacité de mémoire très limitée du Harry ne permettait pas de travailler sur des séquences de plus d'une minute³⁵.



▶ 10 Cécile Babiolo, *Ménagerie*, 1988

Le mirage d'un art pour la télévision

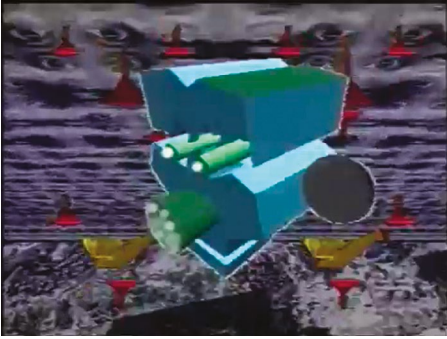
Jérôme Lefdup poussera à son comble cette caractéristique du Harry, s'en servant pour imprimer un mouvement répétitif à ses bandes, à la limite de l'hystérie. *Dans l'eau comme en toi*³⁶ (1988) est son premier clip basé sur ce principe. Dans cette ode ironique aux vacances à « Troumer », Lefdup réutilise des images du syndicat d'initiative de Nice Côte d'Azur pour mieux naviguer entre l'esthétique de la carte postale, du film de charme et de la publicité pour la crème solaire. Sous la dictée fiévreuse d'une prosodie sirupeuse, plongeurs et beach-volleyeurs sont condamnés à répéter leurs mouvements, se mouvant d'avant en arrière sur une bande-son langoureuse (fig. 11). Conçu avec la complicité de Michel Royer, ce spot était destiné à être diffusé un après-midi sur FR3 dans *40° à l'ombre de la 3*, un magazine estival friand de bords de mer et de sable chaud. Kiki Picasso, qui réalisait alors l'habillage de l'émission, avait réussi à négocier des créneaux au sein du programme afin de retransmettre les



▶ 11 Jérôme Lefdup, Michel Royer, *Dans l'eau comme en toi*, 1988

³⁵ Selon la densité des images générées. Une fois la capacité atteinte, il fallait enregistrer les séquences sur cassette pour vider la mémoire.

³⁶ *Dans l'eau comme en toi*, 1988, vidéo, 2 min 07, couleur, son. Pro.: Art Force Industrie.



12 Jérôme Lefdup, *Random Joe*, 1988

productions de sa propre maison de production, Art Force Industrie, fondée en 1988. Grâce au soutien financier de la productrice Michèle Gavras, Kiki Picasso a pu doter son studio d'un équipement luxueux, incluant Paint Box et Harry dont Lefdup a profité afin de réaliser *Dans l'eau comme en toi* puis *Random Joe*³⁷ (1988), dans laquelle il agite frénétiquement des hochets numériques modélisés à l'Amiga. De nouveau, l'amnésie programmée du Harry impose sa rythmique spasmodique aux objets volants dont la mise en orbite inlassablement jouée en boucle hypnotise autant qu'elle

sidère (fig. 12).

En créant Art Force Industrie, Kiki Picasso souhaite offrir aux créateurs l'accès à des machines dont l'utilisation dans les studios de post-production se monnayent à l'heure, à des tarifs prohibitifs, de sorte que les artistes peuvent rarement s'en servir, à moins d'être soutenus par une chaîne de télévision ou de bénéficier d'une bourse. Dès 1984, Kiki Picasso s'est lui-même découvert une passion durable pour les palettes graphiques, l'amenant à traquer toutes les occasions d'approcher une Paint Box. Par chance, les portes d'Antenne 2 s'ouvrent à lui en 1986, au moment où les producteurs Tim Newman et Dominique Cantien lui proposent de réaliser des spots pour un programme de variétés baptisé *C'est encore mieux l'après-midi* (1985-87). La commande est précise : il s'agit de réaliser un *jingle* « Provoc » par semaine dans la veine pop et agressive qui avait contribué au succès graphique de Bazooka dans le journal *Libération* (1977-78). À l'aise dans ce registre, Kiki Picasso s'exécute en détournant des images qu'il graffite, farde et retraite grâce à la Paint Box de la chaîne, dans un style visuel pétaradant pétri de références aux avant-gardes russes et au pop art (fig. 13). Ce goût pour le pastiche appuie avec ironie la portée satirique des spots qui oscillent entre le ludisme, la menace et la lénification, à l'exemple du feu d'artifice de couleurs fluo tiré en l'honneur de Charles Pasqua, dont la figure providentielle remaquillée au spray électronique confère à l'apothéose des allures carnavalesques. Entre deux tranches de propagande clownesque, un slogan acerbe s'affiche à l'écran : « La France est calme / la beauté rayonne sur le monde / bonheur pour toute la nation / [...]



13 Kiki Picasso, image préparée à la Paint Box pour la réalisation d'un jingle « Provoc » diffusé dans *C'est encore mieux l'après-midi*, Antenne 2, 1986

37 *Random Joe*, 1988, vidéo, 3 min 51, couleur, son. Pro. : Art Force Industrie. Diffusé sur Canal + dans *Avance sur image*, le samedi 8 avril 1989, 12h30.

sécurité / assuré / avenir / art / force / terreur évitée / [...] les artistes surveillent les frontières³⁸. » La manœuvre est d'autant plus subversive qu'à la télévision, la Paint Box sert à fabriquer l'habillage des chaînes, mais aussi celui du JT. Durant cette période, le vidéaste ne se prive d'ailleurs pas de piller les documents bruts envoyés sur cassettes par les journalistes :

Je passe ma nuit dans les couloirs à récupérer les EVN des JT! Les EVN, ce sont les [...] images brutes que les journalistes vont pouvoir utiliser [...] Ça arrive par des canaux satellites très souvent, c'est enregistré sur des bandes, utilisé et jeté tout de suite. Quand je me baladais la nuit dans Antenne 2, il y avait des mètres cubes de cassettes d'EVN! Ça fait partie de mes sources de documentation³⁹.

Faute de satisfaire le fantasme d'intervenir au journal télévisé de 20 heures, Kiki Picasso conçoit plusieurs clips, spots et habillages avant de fonder Art Force Industrie, dont la mission consistera d'une part à accueillir les artistes fatigués de devoir squatter à droite à gauche sans pouvoir se projeter sur le long terme, et d'autre part à prouver qu'à la télévision, « l'Art est viable tout simplement » et qu'« il n'y a pas de raison de toujours faire de la soupe; de toujours faire de la neutralité⁴⁰. » Désireux de renverser l'ordre télévisuel établi en imposant sa « dictature graphique » sur les écrans, Kiki Picasso envisage alors de produire un magazine dédié à la création :

« Ce serait un rendez-vous mensuel de quarante-cinq minutes sur FR3, consacré à la création: un clip original, un dessin animé, une fiction. *A priori*, on ne présentera pas de reportage sur l'œuvre de quelqu'un, mais plutôt une œuvre exclusive de quelqu'un. [...] Dans le domaine de la peinture, on pense à une formule style Télé-achat pour faire vendre les tableaux. La peinture ne fait pas partie de l'environnement des gens, il faut la traiter de manière drôle, comme les chansons, ça donne envie à force de les voir à la télé⁴¹. »

Interviewé pour *France Soir*, l'artiste assume ici une double position vis-à-vis de la télévision et de l'art contemporain. Peu importe qu'il s'agisse de vidéo ou de peinture, on ne tolère les artistes à la télévision que lorsqu'ils sont invités à discourir sur un plateau. Le contact avec le téléspectateur n'est jamais direct, mais sans cesse tamisé par un médiateur. Par conséquent, l'art demeure étranger à la

38 Le spot a été diffusé au cours de l'émission du 23 septembre 1986, 17h16.

39 Citation tirée d'un entretien mené avec Christian Chapiro, alias Kiki Picasso, le 19 avril 2012 à Paris.

40 Kiki Picasso, propos recueillis par Thierry Defert et Jean-Baptiste Touchard, « Kiki Picasso. Art Force Industrie: "Liberté totale, l'Art est viable,..." », dans *Pixel, le magazine des nouvelles images*, n° 2, novembre/décembre 1988, p. 52-55, ici p. 53.

41 Propos de Kiki Picasso recueillis par Valérie Marin La Meslée, « Kiki Picasso va se mesurer à Walt Disney et Tex Avery », dans *France Soir*, le 24 novembre 1988, archives de l'artiste.

sphère du quotidien alors que la télévision a tout pour devenir un puissant outil de démocratisation culturelle. Il suffirait en effet de montrer de vraies œuvres à l'antenne pour que l'art atteigne les foules. Partagé par Hervé Nisic au moment de fonder Ex Nihilo, cet idéal est aussi brandi comme un étendard par ORLAN lorsqu'elle inaugure *Art-Accès* en 1985, une galerie d'art sur Minitel⁴² – un autre média de télédistribution, au carrefour entre la télévision et Internet. Que s'est-il passé pour que nous oublions toutes ces initiatives ?

Les fantasmes de Kiki Picasso se sont violemment heurtés à la réalité du marché de l'audiovisuel. Si un sponsoring providentiel de Philips lui a permis de faire passer des productions d'Art Force Industrie dans *40° à l'ombre de la 3*, l'artiste n'a jamais réussi à trouver davantage de soutien auprès des chaînes dont il moque la frilosité : « Ils commandent simplement un habillage pour faire moderne, en restant au fond très conservateurs⁴³. » Les propos souvent excessifs de l'artiste, à la lisière de la performance, ont largement contribué à effrayer les producteurs. Mais en vérité, à l'aube des années 1990, le sort de la création vidéo est déjà scellé à la télévision. Au sein de l'INA, l'expérimentation audiovisuelle décline à mesure que l'État privatise le réseau de télédistribution. En 1986, deux nouvelles chaînes ouvrent leurs antennes : La Cinq et TV6. Dirigée par les PDG Jérôme Seydoux, Jean Riboud et Silvio Berlusconi, La Cinq mène une politique des plus racoleuses. Influencée par le style de la radio commerciale NRJ, TV6 cible quant à elle les jeunes en misant sur les clips et la musique. Elle sera remplacée par M6 en 1987, au moment de la privatisation de TF1, héritière de la première chaîne historique. Ce coup symbolique porté au service public marque le basculement définitif de la télévision française dans une économie de marché concurrentielle, entraînant un véritable retour à l'ordre audiovisuel. Les vidéastes qui voudront rester dans les tuyaux de la télédistribution devront prendre le chemin du documentaire, rare débouché proposé par l'industrie audiovisuelle, au point qu'en 1992, Ex Nihilo cesse de produire des créations vidéo pour se consacrer exclusivement au documentaire et à la fiction.

C'est dans ce contexte d'austérité qu'en 1991, Canal + lance un nouveau magazine de création audiovisuelle baptisé *L'Œil du cyclone*, dirigé par Alain Burosse, Pascale Faure et Patrice Bauchy⁴⁴. Jusqu'en 1999, ce programme est quasiment le seul à donner une visibilité aux productions audiovisuelles hors normes, en diffusant sporadiquement des vidéastes comme Éric Coignoux. Encore étudiant, Coignoux a attiré l'attention de Canal + dès la présentation de sa

42 Le projet a été rendu opérationnel en 1985 et inauguré en mars de la même année, lors de l'ouverture de l'exposition *Les Immatériaux* au Centre Pompidou, placée sous le commissariat général du philosophe Jean-François Lyotard.

43 Kiki Picasso dans « Kiki Picasso va se mesurer à Walt Disney et Tex Avery », 1988 (note 41).

44 Diffusé le samedi, en clair, sur la chaîne cryptée, le programme prenait la forme d'un montage, souvent humoristique, articulé chaque semaine autour d'un thème. Ses thématiques brassaient très large : du cinéma *mainstream* à la culture plus savante, en passant par l'*underground* ou l'expérimental.



14 Éric Coignoux, *No Sex*, 1992

première bande, *Trashdance*⁴⁵ (1990), dans les festivals. À une période où le *plus vrai que nature* en images de synthèse cristallise l'attention, le vidéaste se distingue par son aisance à combiner l'animation, la vidéo et l'infographie dans un style vigoureux caractérisé par un fort penchant pour l'humour punk. Produite par Canal + et Mikros, sa deuxième vidéo, intitulée *No Sex*⁴⁶ (1992), détonne par un usage nerveux du montage syncopé, dont la rythmique est de nouveau imposée par le Harry. Évocation musclée d'une lutte machiste pour la domination sexuelle d'une plage en période estivale, l'œuvre a été intégralement composée image par image. Jouets de plage, façades d'immeubles et fragments de corps filmés en prises de vues réelles sont retravaillés à la Paint Box avec le souci d'un rendu matiériste conférant à l'ensemble les allures d'une fresque pop un peu fanée (fig. 14). Le vidéaste applique ses couleurs sur une base de gris qui renforce l'arrière-goût sinistre de ses univers de béton traversés de pulsations itératives, martelés par les corps éprouvés de ses personnages grotesques. Du fait des limites du Harry, la contrainte de ne pouvoir travailler sur des séquences de plus de douze images par seconde n'a guère déstabilisé le vidéaste qui avait déjà été confronté au problème de la faible capacité des premières mémoires numériques lors de la réalisation de *Trashdance* sur son micro-ordinateur Amiga⁴⁷.

Caméra V8, micro-ordinateur... les débuts de Coignoux coïncident avec ceux de la démocratisation des équipements électroniques. Le *hardware* encombrant sera bientôt remplacé par des logiciels comme After Effects ou Photoshop dans la seconde moitié des années 1990. Pour autant, rien ne change fondamentalement pour les artistes vidéo qui n'ont pas trouvé leur place à la télévision. Après avoir réalisé des spots pour Arte et MTV Europe⁴⁸, Éric Coignoux se tournera vers la publicité et troquera l'héritage de la Figuration libre contre celui du cinéma commercial. C'est d'ailleurs lui qui réalisera la réclame pour la Citroën « Xsara Picasso » (2000), un spot qui résume assez bien le sort des artistes en milieu industriel. Le long d'une chaîne de montage, des robots s'affairent à

45 *Trashdance*, 1990, vidéo, 2 min 27, couleur, son. Pro.: Coignoux. Diffusé sur Canal + et MTV Europe.

46 *No Sex*, 1992, vidéo, 5 min, couleur, son. Pro.: Agat films & Cie/Canal +/Mikros Image. Diffusé sur Canal +, dans *L'Œil du cyclone*, le samedi 27 mars 1993, 13h30.

47 Contrairement à *No Sex*, qui a été réalisé dans les studios de Mikros, *Trashdance* a été entièrement réalisé sur un micro-ordinateur Amiga dont la mémoire de base n'était pas assez puissante pour animer des séquences de plus de cinq images par seconde. Contrairement au Mac de l'époque, qui était encore en noir et blanc, l'Amiga permettait cependant d'animer des images en couleur à l'aide d'une palette de trente-deux couleurs.

48 La filiale européenne d'MTV a été lancée en 1987. Devenu directeur artistique de la chaîne en 1990, Peter Dougherty a particulièrement soutenu la création audiovisuelle en commandant des habillages à des vidéastes, des graphistes ou des animateurs indépendants.

vaporiser de la peinture sur des carrosseries toutes identiques. Tandis que l'un de ces robots décide d'improviser une fresque picassienne sur la carrosserie dont il a la charge, une alarme retentit qui l'oblige à recouvrir sa création de gris métallisé. Son labeur répétitif culmine alors par l'apposition de la signature « Picasso » sur l'aile de la voiture, gage dérisoire de créativité. Par son renoncement à toute initiative hors norme, la machine affirme en effet l'exact contraire du slogan énoncé à la fin du spot: « Xsara Picasso: l'imaginaire d'abord... » Les chaînes de télévision au garde-à-vous, ledit *imaginaire* se trouve inéluctablement réduit au plus petit dénominateur commun et les artistes contraints à se conformer à la neutralité de rigueur. Citer Picasso suffit quand les vidéastes ont en réalité l'interdiction formelle de toucher à l'intégrité pourtant frelatée de l'image médiatique. De quoi valider les inquiétudes de Nicolas Schöffer qui, invité à parler du futur d'un art pour la télévision lors d'une conférence organisée en 1974 au Museum of Modern Art de New York, déclarait déjà:

Les techniques électroniques relatives à la manipulation des images apparaissant sur le tube cathodique ouvrent des possibilités immenses [...]. L'importance de ces techniques pour les artistes est d'autant plus considérable que la télévision est le média le plus puissant que l'homme a jamais créé. Malheureusement, ce média est utilisé pour le moment dans des buts qui n'ont pratiquement rien à voir avec la recherche artistique ni les arts visuels ou les arts plastiques. Comme le cinéma, la télévision est tombée entre les mains de groupes d'intérêts commerciaux ou politiques et se trouve exploitée à fond dans un but de conditionnement et de médiocrisation⁴⁹.

49 Nicolas Schöffer, « Art et télévision », 1974, texte reproduit dans Grégoire Quenault, 2005 (note 6), annexe 25, p. 159.

Homes for America et *Hotel Palenque*: diapositive, oralité et circulation des images chez Dan Graham et Robert Smithson

Ariadna Lorenzo Sunyer

Évoquant ses souvenirs sur sa collaboration avec Robert Smithson, l'artiste Mel Bochner souligne la forte présence des diapositives dans le champ artistique en 1966:

Aux jours heureux de l'été 1966, Bob [Smithson] vivait dans le West Village et, moi, je sous-louais un appartement *uptown*, dans le nord de Manhattan. Nous nous retrouvions souvent pour déjeuner dans un boui-boui en face du Musée d'Histoire naturelle. Un jour, comme tout jeune artiste qui se respecte, nous étions en train de rouspéter contre les marchands d'art, déplorant le fait qu'il était impossible de les faire se déplacer jusque dans les ateliers. Ils avaient tous le même refrain à la bouche: «Envoyez-moi simplement quelques diapositives de votre travail.» Notre raisonnement fut alors le suivant: si personne ne voulait voir autre chose que des diapositives, lesquelles n'étaient déjà qu'une forme de reproduction, était-il encore nécessaire de faire des œuvres réelles? Autrement dit, pourquoi se soucier de la production quand on pouvait passer directement à l'étape de la reproduction? Et ne pourrait-on pas ainsi profondément subvertir le système du marché et de la commercialisation qui tenait les artistes dans un étau d'airain?¹

Cette conversation motive la création du *Domaine de la Grande Ourse*, une œuvre consistant en la publication en septembre 1966 d'un article écrit par Bochner et Smithson sur les planétariums dans le magazine d'art *Art Voices*². Le *Domaine de la Grande Ourse* devient ainsi un des premiers travaux artistiques

1 Mel Bochner, « Dans les coulisses du *Domaine de la Grande Ourse* », dans Jean-Pierre Criqui et Céline Flécheux (éd.), *Robert Smithson: mémoire et entropie*, Dijon, Les Presses du réel, 2018, p. 24.

2 L'article est réédité dans les volumes qui rassemblent les écrits des deux artistes: *Robert Smithson: The Collected Writings*, Jack Flam, Berkeley (éd.), University of California Press, 1996, p. 26-3 et Mel Bochner, *Spéculations. Écrits, 1965-1973*, Thierry Dubois (trad.), Christophe Chérix et Valérie Mavridorakis (éd.), éditions du MAMCO, Genève, 2003, p. 55-77 (avec la traduction française).

basés principalement sur l'écriture et exploitant les revues d'art comme une nouvelle plateforme de présentation pour les artistes.

Cette anecdote raconte les coulisses de cette œuvre commune, mais elle rend également visible l'importance de la diapositive dans le milieu artistique états-unien dans les années 1960 et 1970, à savoir sa forte incidence dans la production et la circulation de l'art. Cet article analyse le rôle de la diapositive dans le développement de nouvelles pratiques artistiques fondées sur l'oralité et l'écriture et la création de réseaux d'artistes et circuits d'images dans les années 1960 et 1970 aux États-Unis. Il s'agira notamment d'étudier l'impact de la diapositive aussi bien sur la circulation entre médias que sur la circulation entre les espaces géographiques, pour les artistes comme pour les œuvres.

Pour ce faire, nous nous baserons sur une analyse génétique de *Homes for America* (1966-1989) de Dan Graham et *Hotel Palenque* (1969, 1972) de Robert Smithson, deux œuvres composées par des diapositives. La critique génétique, issue des études littéraires, s'intéresse aux différents moments d'un processus créatif d'une œuvre. L'étude des genèses photographiques invite donc «à se pencher sur les repérages, les déplacements, les mises en scène, les dispositifs, les gestes des auteurs, les interventions préalables à l'œuvre achevée. Elle remonte le plus loin possible dans l'avant-image, retrace au mieux les processus de création»³. À partir de ces exemples, cet article essaiera d'explicitier, d'abord, pourquoi la diapositive se trouve, à cette époque, au carrefour des arts et des médias et, ensuite, comment, depuis cette position intermédiaire, la diapositive contribue à l'essor de nouvelles pratiques fondées sur l'oralité et l'écriture, qui vont encourager une mobilité accrue des artistes et des œuvres.

La photographie pour tous : l'âge d'or de la diapositive

À la fin des années 1960, lorsque Graham et Smithson créent *Homes for America* et *Hotel Palenque*, la projection de diapositives fait partie de la vie quotidienne. Comme le signale la spécialiste de la photographie couleur Nathalie Boulouch⁴,

3 Monique Sicard, « Les enjeux d'une génétique photographique », *Genesis. Manuscrits - Recherche - Invention*, n°40, 2015, §9, URL : <https://doi.org/10.4000/genesis.1448> [dernier accès: 25/10/2020].

4 Nathalie Boulouch est historienne de la photographie et maîtresse de conférences en histoire de l'art contemporain et photographie, et en particulier sur l'histoire de la photographie couleur (XIX^e-XX^e siècles). Boulouch faisant partie des rares historiennes étudiant la diapositive, ses publications constituent des références récurrentes dans cet article (voir Nathalie Boulouch, « La diapositive : une image-lisière », dans *Les espaces de l'image*, Gaëlle Morel (éd.), cat. exp., Montréal, Mois de la Photo à Montréal, 2009, Nathalie Boulouch, « La Projection de Diapositives, Le Dispositif et Le Protocole : À Propos de "Homes For America" de Dan Graham », dans Danièle Méaux (éd.), *Protocole & Photographie Contemporaine*, Saint-Étienne, Publications de l'Université de Saint-Étienne, 2013, pp. 285-97; Nathalie Boulouch, « Photographie Illégitime, Cinéma Du Pauvre: Le Destin Impossible de La Diapositive », *Intermédialités: Intermédialités: Histoire et Théorie Des Arts, Des Lettres et Des Techniques*, n°24-25, 2014, URL : <https://www.erudit.org/fr/revues/im/2014-n24-25-im02279/1034154ar> [dernier accès: 26/10/2020]; Anne Lacoste, Nathalie Boulouch,

la corrélation de l'invention de l'appareil « Instamatic », les films inversibles perfectionnés Kodachrome et Ektachrome et la commercialisation des projecteurs circulaires automatiques font que la projection de diapositives entraîne l'explosion de l'amateurisme photographique⁵. D'une part, l'Instamatic, lancé par Kodak en 1963 aux États-Unis au prix modique de 16 \$, incorpore de nombreuses améliorations techniques le rendant très facile à utiliser⁶. Il devient ainsi l'un des préférés des amateurs, vendu à plus de cinquante millions d'exemplaires entre les années 1963 et 1970. Les images prises avec un Instamatic – et sur les films Kodachrome – sont facilement transformées en diapositives dans les laboratoires Kodak⁷. D'autre part, une nouvelle génération de projecteurs, représentée par le célèbre « Carrousel » de Kodak, voit le jour dans les années 1960. Avec une haute fiabilité opérationnelle, ces appareils perfectionnés permettent de projeter un grand nombre d'images de façon automatisée⁸. Grâce à ces multiples inventions et améliorations techniques, la diapositive envahit ainsi rapidement les différentes sphères de la société. Dans les entreprises, on s'en sert pour présenter de nouveaux produits et projets; dans les maisons, pour raconter les dernières vacances à des amis et à la famille; dans les universités et écoles, pour illustrer les discours des enseignants.

La diapositive conquiert aussi complètement le monde de l'art. En effet, pendant ces décennies, les artistes s'en servent pour documenter leurs pratiques et les présenter autant à des marchands et galeristes – comme l'évoque la citation de Bochner plus haut – qu'à des amis dans des soirées, à des étudiants dans des cours d'art et au grand public dans les auditoriums des musées⁹. La

Olivier Lugon et Carole Sandrin (éd.), *Diapositive: histoire de la photographie projetée*, cat. exp., Lausanne, Musée de l'Élysée, Les Éditions Noir sur blanc, 2017).

- 5 Kodak lance le Kodachrome dans les années 1920 et l'Ektachrome en 1946, deux films inversibles couleur capables de produire une image positive. Dans les décennies qui suivent, ces deux sortes de films se déclinent en nombreuses versions améliorées. Dans les années 1960, on utilise notamment le Kodachrome II et l'Ektachrome HS (*high speed*). Quant à la terminologie, Kenneth Mess, responsable du laboratoire de Rochester, précise en 1945 que les préfixes font référence aux procédés dont le traitement demande d'être pris en charge soit par les laboratoires (« Koda »), soit par le photographe même (« Ekta »). Le suffixe « *chrome* » désigne les procédés inversibles, par opposition à « *color* », qui concerne les non-inversibles (Nathalie Boulouch, *Le ciel est bleu: une histoire de la photographie couleur*, Paris, Éditions, Textuel, 2011, p. 93-125; Douglas Collins, *the Story of Kodak*, New York, Harry Abrams Press, 1990, p. 258).
- 6 Il s'agit d'un simple boîtier en plastique avec une mise au point fixe, comprenant un flash rétractable et un levier d'armement rapide, facilitant le changement de film (Todd Gustavson, *200 ans d'appareils photo: Histoire de la photographie du daguerréotype au numérique*, Rochester, George Eastman Museum, (2009) 2016, trad. par Dominique Dudouche, p. 298; Collins 1990 (note 5), p. 309).
- 7 Comme l'affirme Boulouch, seuls les laboratoires Kodak de Rochester peuvent procéder au traitement des films couleur, un long processus allant du développement au tirage: « une fois exposés, ceux-ci devaient être envoyés à Kodak qui prenait en charge le développement et le tirage des images. Négatifs et tirages ou diapositives étaient ensuite retournés à l'expéditeur qui avait payé par avance le service proposé ». Cette prise en charge complète, renouant Kodak avec son célèbre slogan « Appuyez sur le bouton, nous faisons le reste », simplifie énormément le processus technique photographique et contribue ainsi considérablement à la vulgarisation de la photographie dans les années 1960 (consulter Boulouch, 2011 (note 5), p. 99).
- 8 Darsie Alexander, *Slideshow*, cat. exp., Baltimore, Baltimore Museum of Art, et Pennsylvania, University Park, Pennsylvania State University Press, 2005, p. 70-71.
- 9 Boulouch, 2009 (note 4), p. 171.

diapositive se répand également fortement dans les institutions muséales et d'enseignement artistique supérieur. Dans les années 1970, la plupart des universités, des écoles d'art et des musées états-uniens bénéficient de riches collections d'images et de salles de cours et d'auditoriums équipés de multiples dispositifs audiovisuels, parmi lesquels des projecteurs de diapositives.

Cependant, les usages de la diapositive ne se limitent pas à la documentation d'œuvres et l'enseignement de l'histoire de l'art et de l'architecture. Pendant ces décennies, certains artistes tels que Smithson et Graham les utilisent aussi comme médium artistique. Bochner affirme ainsi : « Nous voulions tous faire des choses différentes. Le fait que la diapositive ait un aspect dénigré la rendait plus acceptable »¹⁰. Profitant de la vulgarisation des techniques et dispositifs photographiques, ces artistes, explique Boulouch, « s'emparent de la diapositive pour les mêmes raisons qui la font dénigrer par le milieu photographique : [...] pour sa non-valeur esthétique qui en fait un médium à contre-courant des modèles dominants »¹¹. En effet, à cette époque, la diapositive est associée à la photographie couleur depuis la fin des années 1930 et, par conséquent, à l'amateurisme et la publicité¹². Contrairement à la photographie en noir et blanc, qui dans les années 1960 et 1970 est exposée, achetée et collectionnée, à travers la mise en place d'un premier réseau de galeries spécialisées et entièrement centrées sur le commerce du tirage papier, la photographie couleur ne jouit pas d'une reconnaissance esthétique au sein du milieu photographique et donc la diapositive, seulement visible sous le flux lumineux, encore moins¹³.

Les avantages économiques, les facilités techniques et le régime de références visuelles et culturelles propre à la diapositive contribuent donc à susciter, au tournant des années 1960 et 1970, l'intérêt de nombreux artistes états-uniens pour ce médium¹⁴. Dans ces décennies, la diapositive devient ainsi un

10 Conversation de Vicki Goldberg avec Mel Bochner reporté dans Vicki Goldberg et Carlo Frua, *Robert Smithson: Slideworks*, Milano, Carlo Frua, 1997, p. 172 [traduction au français par Boulouch, 2011 (note 4), p. 126].

11 Boulouch, 2009 (note 4), p. 171.

12 Pour une analyse approfondie des liens entre la photographie couleur et la publicité, consulter Boulouch, 2011 (note 4), p. 87-99 et « Photographie et publicité durant l'entre-deux-guerres » (titre provisoire), dans *Focales* n° 5, (à paraître en 2021).

13 En justifiant son intérêt pour la diapositive, Graham critique ainsi de la façon suivante la photographie noire et blanc : « Je ne savais pas grand-chose de la photographie, sinon que la bonne photographie était très prétentieuse – à vouloir être du « grand art ». [...] Autrement dit, la photographie formaliste officielle que collectionnent les musées, des photographies noir et blanc, des gens comme William Eggleston » (Dan Graham dans un entretien dans Benjamin H. D. Buchloh, « Quatre conversations : décembre 1999-mai 2000. Benjamin H. D. Buchloh/Dan Graham », *Dan Graham. Œuvres 1965-2000*, cat. exp., Düsseldorf-Paris, Richter Verlag-Paris-Musées, 2001, p. 75).

14 Boulouch, 2009 (note 4), p. 171-172; Charles Harrison, « Saving Pictures », dans Alexander, 2005 (note 8) p. 38-39; Anne Lacoste, « La projection photographique à partir des années 1960 : un vaste champ d'explorations artistiques », dans Lacoste, Nathalie, Lugon et Sandrin, 2017 (note 4), p. 202-13. Pour une étude approfondie sur l'amateurisme photographique et les pratiques artistiques des années 1960 et 1970, voir Katia Schneller, « Sous l'emprise de l'Instamatic. Photographie et contre-modernisme dans la pratique artistique de Robert Smithson », *Études photographiques*, 19, 2006, p. 68-95, URL : <http://journals.openedition.org/etudesphotographiques/1292> [dernier accès: 10.08.2020].

moyen pour expérimenter et produire des pratiques artistiques en dehors du marché de l'art et des musées.

Les vies multiples de la diapositive : reproduction et intermédialité

La clé pour comprendre pourquoi, pendant ces décennies, la diapositive se trouve au carrefour des médias réside dans sa relation complexe avec la reproduction. La diapositive est, en fait, intrinsèquement liée à la reproduction, peut-être plus que n'importe quel autre médium photographique. Premièrement, la diapositive consiste elle-même en une reproduction d'une image sur film, fruit d'un processus photomécanique. Deuxièmement, comme le souligne Boulouch, la diapositive n'est réellement visible que lorsqu'elle est traversée par un flux lumineux puissant¹⁵. Bien qu'elle puisse être identifiable sur une table lumineuse ou dans une visionneuse à diapositives, elle ne peut être proprement vue que lorsqu'elle est projetée sur une surface à grande échelle. Elle dépend donc entièrement de la reproduction, une condition qui en fait une image foncièrement éphémère. Troisièmement, la diapositive devient également un des meilleurs supports pour la reproduction photomécanique d'images en couleur sur papier. En effet, grâce au lancement de différents procédés tout au long des années 1940, elle garantit un rendu plus naturel des couleurs à des coûts abordables, un potentiel notamment exploité par l'industrie publicitaire¹⁶.

Sans cesse remise en jeu à travers un projecteur ou sur papier, la diapositive se caractérise donc par sa propension à avoir des vies multiples – un phénomène nommé « transfert » dans les études de l'intermédialité¹⁷. À travers le concept du transfert, explique l'historien du cinéma Rémy Besson, l'intermédialité peut tenter de faire comprendre « la manière dont une forme singulière est liée à d'autres qui lui sont contemporaines ou antérieures »¹⁸, autrement dit les interactions diachroniques entre différents dispositifs.

Chaque reproduction d'une diapositive génère une expérience singulière, une situation toujours renouvelée par un endroit et un moment précis, face à de

15 Boulouch, 2009 (note 4), p. 169.

16 Très intéressé par le tirage en couleur, le milieu publicitaire de cette époque exploite la diapositive combinée au Dye Transfer, un procédé de tirage de grande qualité inventé en 1947 par Kodak (Boulouch, 2011 (note 5), p. 99).

17 Dans le cadre de l'intermédialité, Rémy Besson définit le transfert « comme le transport de matériaux ou de technologies d'une culture à une autre, d'un média à un autre. Le matériau et la technologie transférés se transforment dans le processus puisque leur identité et leur sens sont fonction d'une relation à un contexte ». Dans le cas d'analyse d'objets culturels touchés par les transferts, Besson justifie une approche génétique afin de retracer les différentes transformations des matériaux ou technologies (Rémy Besson, « Prolégomènes pour une définition de l'intermédialité », *Cinémadoc*, 2014 URL: <https://cinemadoc.hypotheses.org/2855> [dernier accès: 10/09/2020]; Silvestra Mariniello, « L'intermédialité: un concept polymorphe », dans Célia Vieira et Isabel Rio Novo (éd.) *Intermedia. Études en intermédialité*, Paris, L'Harmattan, 2010, p. 11-29).

18 *Ibid.*

nouveaux spectateurs; que la diapositive puisse être reproduite de façon simple, rapide et économique facilite ainsi le fait qu'elle s'intègre dans des dispositifs divers – autrement dit qu'elle soit « transférée » d'un médium à un autre. Nous pouvons ainsi affirmer que les images provenant des diapositives « accumulent » en quelque sorte des « expériences » différentes, issues de chaque reproduction. Les processus créatifs de *Homes for America* et *Hotel Palenque* sont des très bons exemples de ce phénomène.

À l'été 1965, équipé de son Instamatic, Dan Graham prend des photos de quartiers périurbains du New Jersey, Bayonne, Trenton et Jersey City (fig. 1 & 2)¹⁹. Entre 1966 et 1967, il présente ces images sous la forme d'une projection de diapositives intitulée *Project Transparencies* au moins en trois occasions. La série est d'abord montrée au Contemporary Study Wing, Finch College Museum of Art à New York dans le cadre de l'exposition collective *Projected Art* (fig. 3), composée de diverses pratiques basées sur la projection²⁰. Elle fait ensuite partie de *Focus on Light*, une exposition collective sur le traitement de la lumière au XIX^e et XX^e siècle au New Jersey State Museum and Cultural Center à Trenton²¹. Enfin, Graham présente ces images dans une soirée (à la date précise inconnue) entre amis artistes dans le loft de Robert Smithson et Nancy Holt²². Organisés régulièrement, ces événements informels permettent au cercle d'amis de Smithson – parmi lesquels Flavin, Bochner, LeWitt et Graham – de se rencontrer et de présenter leurs derniers travaux dans une ambiance décontractée²³. Cependant, ce n'est qu'à partir de la publication de certaines de ces images dans l'article «Homes for America: Early 20th-century Possessable House to the Quasi-Discrete

19 Dans un entretien, Graham affirme qu'il utilise initialement l'Instamatic de son père (Oral History Program, entretien avec Dan Graham, 01.11.2011, p. 8, The Museum of Modern Art Archives, New York).

20 Organisée par Elayne Varian, *Projected Art* a lieu du 8 décembre 1966 au 8 janvier 1967 et réunit principalement des projections de films d'artistes, films avant-gardistes et expérimentaux et films sur les artistes (Exhibition records of the Contemporary Study Wing of the Finch College Museum of Art, 1943-1975, Archives of American Art, Smithsonian Institution). Pour une analyse approfondie de cette exposition, voir Eric de Bruyn, *The Filmic Anomaly: Moments in Post-Minimalism (1966-1970)*, thèse, The Graduate School of the City University of New York, 2002.

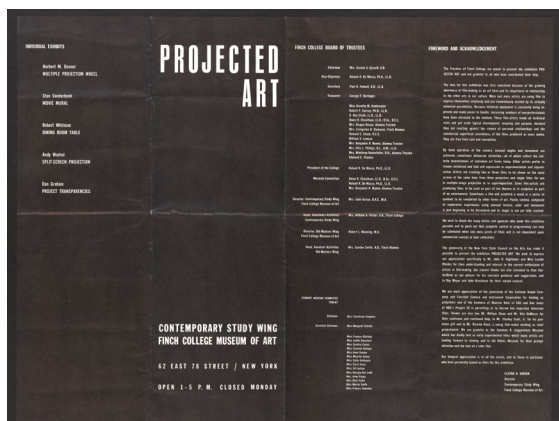
21 *Focus on Light* est une exposition organisée du 20 mai au 10 octobre 1967 par Lucy Lippard. Cette exposition transversale est composée autant de peintures impressionnistes, que d'œuvres d'art cinétique, op art ou faites à base de néons (Lucy Lippard (éd.), *Focus on light*, cat. exp., Trenton, New Jersey State Museum et Circle F Industries, 1967).

22 Robert Sobieszek cite les souvenirs de Sonja Flavin dans une conversation le 31 août 1992 comme source, voir Robert Sobieszek (éd.), *Robert Smithson: Photo Works*, cat. exp., Los Angeles, 1993, p. 18.

23 Graham présente ces soirées de la façon suivante : « He [Smithson] had a salon. He had me invite all the artists who I liked to the salon: Dan Flavin, Sol LeWitt. And in the salon, we all showed what we were doing. I had taken these photographs along the railroad tracks. I showed them. [...] And what I liked about the slides when you showed them is they had light through them, like Flavin » (Graham, 2011 (note 19), p. 7). Dans un entretien que j'ai réalisé dans le cadre de ma thèse doctorale, il décrit l'ambiance de ces soirées de la façon suivante : « It was simple. It was like in the kindergarten, showing off of what we had done [laughing]. We were also probably trying to get some feedback as well as showing off. [...] But I wouldn't say it was as a competition. It was more like seeking recognition, as well as trying to interest people in our work » (Entretien inédit avec Dan Graham dans le cadre de ma thèse doctorale, 24.10.2019, New York).



1 & 2 Graham, Dan (1942-), Vingt diapositives de 35mm en couleur, dimensions variables.
Donation de Michael H. Dunn Memorial Fund. Inv. n.: 13.2011.10., New York, USA



3 Affiche-brochure de l'exposition *Projected Art*, 08.12.1966-08.01.1967, Contemporary Study Wing, Finch College Museum of Art, New York. Robert Smithson and Nancy Holt Papers, boîte 1, dossier 32, Archives of American Art, Smithsonian Institution, Washington

Cell of '66» dans *Arts Magazine* que ce projet devient célèbre, prenant rapidement le titre générique *Homes for America*²⁴ (fig. 4 & 5). Entre 1967 et 1978, le texte de cet article est reproduit dans de multiples catalogues et revues d'art, avec quelques variations dans la mise en page et les techniques reprographiques²⁵ (fig. 6). Avec *Le Domaine de la Grande Ourse*, cette œuvre fait partie des exemples pionniers du texte comme médium artistique et devient ainsi une icône de l'art conceptuel.

L'histoire d'*Hotel Palenque* montre une tout autre utilisation des diapositives avec un résultat final très différent. Au printemps 1969, lors d'un voyage au Mexique, Smithson photographie avec

son Instamatic un hôtel délabré ayant passé par de multiples cycles de reconstruction et déconstruction²⁶. Fin janvier 1972, se trouvant à l'Université d'Utah (Salt Lake City) en tant que professeur invité dans le département d'architecture, il présente aux étudiants et étudiantes trente et une diapositives de cet hôtel dans une conférence illustrée de quarante-deux minutes intitulée «*Hotel Palenque*». Dans cette conférence, inspirée de la tradition des conférences illustrées, typiques de l'éducation artistique, mais aussi du récit de voyage exotique, Smithson analyse de façon humoristique ce lieu «non architectural» et présente ses idées sur l'entropie et le paysage culturel. Nous ne savons malheureusement pas si les diapositives sont montrées dans d'autres occasions avant 1972. Il semble pourtant hautement improbable que Smithson prenne les photos en

24 Dans un entretien, Graham explique en détail pourquoi et comment il a décidé de publier ces images dans *Arts Magazine*. Il raconte que c'est Susan Brockman qui lui a proposé de les publier dans *Arts Magazine*. Bien qu'il ait une préférence pour la revue *Esquire*, qui a de meilleurs rédacteurs et une impression de haute qualité, il accepte l'offre. Il pense que les magazines comme *Arts Magazine* sont un terrain vierge à explorer, contrairement à *Esquire*, dont les finitions haut de gamme sont plus proches de celles des œuvres d'art (Graham, 2011 (note 19), p. 8-9). Dan Graham, «Homes for America: Early 20th Century Possessable House to the Quasi-Discrete Cell of '66», dans *Arts Magazine*, 41/3, déc. 1966-janv. 1967, p. 21-22.

25 Pour une étude des différentes impressions et publications de *Homes for America*, voir Alexandra Wolf, «Dan Graham's *Homes for America* re-visited», dans *all-over: Magazine für Kunst und Ästhetik*, 9, automne 2015, URL: <http://allover-magazin.com/?p=2183> [dernier accès: 03/08/2020].

26 Entre 1966 et 1971, Smithson pratique la photographie comme tout autre amateur avec le très populaire Eastman-Kodak Instamatic 400 (il le décrit dans «A Tour of the Monuments of Passaic New Jersey», [1967], *Robert Smithson: The Collected Writings, Berkeley*, *Robert Smithson: The Collected Writings*, 1996 (note 2), p. 70). De 1971 à 1973, Smithson utilise un appareil Kodak Instamatic Reflex (Sobieszek, 1993 (note 22), p. 17-18, n. 24, 27).



7 Vue de l'*Hotel Palenque* de l'exposition *Robert Smithson*, 03.06-27.07.2008. Archivo Fotográfico. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid

1969 et ne les touche que lors de cette conférence. Cette hypothèse est renforcée par la consultation des archives de l'artiste, où certains documents prouvent qu'avant 1972, Smithson a l'habitude de montrer des diapositives dans ses conférences²⁷. Il est ainsi tout à fait concevable d'imaginer qu'avant sa conférence, l'artiste projette les diapositives de son voyage au moins une fois dans son propre appartement pour les organiser dans l'ordre correct. Quant aux possibles transferts de cette conférence sur papier, aucune source d'information ne sous-entend que Smithson, mort en juillet 1973, seulement quelques mois après son séjour à Utah, a prévu de présenter ces images sous une autre forme. Exposé au Guggenheim Museum depuis 1999 en tant qu'ensemble audiovisuel composé de la projection de diapositives et l'enregistrement de la voix de Smithson (fig. 7), *Hotel Palenque* est souvent décrit comme étant « à la croisée du récit de voyage, une conférence d'artiste et une performance »²⁸.

L'analyse génétique de ces œuvres révèle que, par ses liens complexes avec la reproduction, la diapositive entraîne des changements profonds transformant les rapports entre discours et image. Dans le contexte créatif des œuvres, l'interaction entre ces deux éléments, autant à l'écrit qu'à l'oral, se caractérise

27 Robert Smithson and Nancy Holt papers, 1905-1987, Archives of American Art, Smithsonian Institution, boîte 1, dossiers 20, 27, 29, 37; boîte 2, dossiers 1, 2, 8, 13, 15; boîte 5, dossier 32.

28 Alexander, 2005 (note 8), p. 11.

habituellement par une prédominance du discours sur l'image, autrement dit les images accompagnant simplement le discours. En effet, les auteurs des articles publiés dans les revues et journaux d'art états-uniens des années 1960 et 1970 illustrent leurs textes afin de les rendre plus attirants à l'œil du public et exemplifier aussi leurs arguments. De la même façon, dans le cadre éducatif, lors des cours et conférences, les professeurs des universités états-uniennes utilisent normalement la projection d'images pour faciliter la compréhension de leurs idées auprès de l'auditoire.

Homes for America et *Hotel Palenque* proposent une tout autre sorte d'interaction entre discours et image. Dans le premier cas, Graham ne produit son discours qu'après avoir pris et projeté les photos. Autrement dit, le discours vient à la fin du processus créatif. De plus, dans cette œuvre, les images ne viennent pas simplement illustrer le discours, mais elles dialoguent avec lui d'égal à égal. En fait, la reproduction de diapositives joue dans ce cas un rôle très fort dans le discours de Graham : le texte de l'article *Homes for America* met en relief le caractère répétitif de l'architecture périurbaine états-unienne²⁹. La reproduction en continu d'images de maisons semblables crée un effet de sérialité, qui a probablement inspiré Graham pour l'écriture de son texte³⁰. Quant à *Hotel Palenque*, les images ne semblent pas avoir eu de vie publique attestée sans le discours. Cependant, la reproduction des images diapositives semble aussi avoir une certaine influence dans la construction du discours de Smithson. L'effet de récit de voyage sur lequel se base la conférence de Smithson *Hotel Palenque* peut, en fait, être interprété comme issu du besoin des projections d'images d'être articulées comme une narration, comme c'est le cas dans le cinéma.

Ce bouleversement des rapports entre discours et image permet à la diapositive de se positionner entre différents médias – autrement dit, d'atteindre un statut intermédiaire – et de s'intégrer à des dispositifs divers, connectant directement l'oralité et l'écriture et indirectement le cinéma, la photographie, l'architecture et la performance. En effet, les diapositives de *Homes for America* prennent deux formes distinctes : d'abord, la projection dans les cas des deux expositions et de la soirée chez Smithson et Holt et, ensuite, l'article illustré, décliné en plusieurs variantes, abandonnant ainsi leur passé de projection et leur nature événementielle et éphémère. Dans *Hotel Palenque*, les diapositives se métamorphosent en conférence d'artiste, renouvelant la tradition orale de l'éducation à l'histoire de l'art et de l'architecture et se raccordant en même temps avec les performances d'amis de Smithson³¹. Rejetant le transfert sur le papier, cette œuvre est condi-

29 Graham, déc. 1966–janv. 1967 (note 24).

30 L'importance de la reproduction des diapositives dans le travail de Graham est également évidente dans ses essais, tels que « Photographs of Motion », un texte de 1970 sur les diapositives, la perception du mouvement et la sérialité (Dan Graham, « Photographs of Motion », dans *Two Parallel Essays: Photographs of Motion/Two Related Projects for Slide Projector*, New York, Multiples, 1970).

31 Apparue à la fin du XIX^e siècle dans les universités allemandes au même moment que l'histoire de l'art devient une discipline académique, la conférence illustrée devient dans le XX^e siècle la forme embléma-

tionnée par sa nature éphémère et, afin d'exister, elle reste donc condamnée à sa reproduction en continu, une caractéristique la rapprochant des pratiques cinématographiques.

Cette exploration de la diapositive en tant que médium de reproduction d'images s'inscrit alors dans un intérêt plus vaste des artistes états-uniens pour la reproduction, touchant notamment la photographie et le cinéma. En 1971, dans son article « Art through the camera's eye », Smithson relate tout l'intérêt qu'il retire de la reproduction par rapport aux appareils photographiques et aux caméras de ses pairs :

There is something abominable about cameras, because they possess the power to invent many worlds. As an artist who has been lost in this wilderness of mechanical reproduction for many years, I do not know which world to start with. I have seen fellow artists driven to the point of frenzy by photography. Visits to the cults of underground filmmakers offer no relief. [...] Cameras have a life of their own. [...] They are indifferent mechanical eyes, ready to devour anything in sight. They are lenses of unlimited reproduction³².

Homes for America et *Hotel Palenque* se basent donc sur la reproduction d'images et non pas sur la production d'un objet. Si ces œuvres se fondent bien sur des objets produits – les diapositives sont des impressions sur un support transparent inséré dans un élément en plastique –, elles n'impliquent pas la création d'un objet, tel qu'un tableau ou une sculpture, comme « résultat final » d'un processus. Ces œuvres reposent sur la reproduction d'images, ce qui explique qu'elles puissent prendre plusieurs formes et que leurs processus créatifs soient donc si longs et difficiles à décrire.

Par leur nature immatérielle, évanescence et changeante, ces œuvres participent ainsi à la « dématérialisation » de l'art théorisée en 1973 par la commissaire et historienne de l'art Lucy Lippard dans son livre *Six Years: the Dematerialization of the Art Object from 1966 to 1972*. En effet, elle définit ce phénomène de la façon suivante : « un processus de dématérialisation, désaccentuation de l'aspect matériel (à savoir, l'originalité, la pérennité, la beauté décorative, etc.) »³³.

tique de l'enseignement de l'histoire de l'art et l'architecture dans les institutions éducatives. Nombreux spécialistes montrent que la projection d'images dans le cadre des conférences – d'abord à travers la lanterne magique et ensuite les projecteurs de diapositives – joue un rôle crucial dans le développement même de la théorie et l'histoire de l'art (Roland Recht, « Fiat Lux: Histoire de l'art et projections lumineuses », dans Lacoste, Boulouch, Lugon et Sandrin, 2017 (note 4), p. 176-187; Wolfgang M. Freitag, « Early Uses of Photography in the History of Art », *Art Journal*, vol. 39, n°2, 1979, p. 117-23; Robert S. Nelson, « The Slide Lecture, or the Work of Art "History" in the Age of Mechanical Reproduction », *Critical Inquiry*, vol. 26, n°3, 2000, p. 414-34).

32 Robert Smithson, « Art through the camera's eye » [1971], *Robert Smithson: The Collected Writings*, 1996 (note 2), p. 370.

33 [traduction de l'auteur] Lucy Lippard, *Six Years: The Dematerialization of the Art Object from 1966 to 1972*:

Nouvelles pratiques au carrefour de l'écriture et l'oralité : la conférence d'artiste invité

L'analyse de *Homes for America* et *Hotel Palenque* montre que, dans sa position intermédiaire, la diapositive navigue entre l'oralité et l'écriture et contribue ainsi au développement de pratiques artistiques inédites aux États-Unis. Elle participe aussi à la création de circuits alternatifs de l'art. D'une part, le transfert sur papier de *Homes for America* signifie conséquemment l'adoption des revues et magazines d'art états-uniens, traditionnellement réservés à la critique, la théorie et l'histoire, en tant que nouvelle forme d'exposition et de diffusion. Dans les années 1960 et 1970, l'écriture et le support imprimé sont considérés par les artistes comme des alternatives idéales pour présenter et diffuser de nouvelles pratiques³⁴. Dès 1973, Lippard remarque le potentiel des revues et livres d'art comme de possibles dispositifs contre-culturels³⁵. D'autre part, pendant ces mêmes décennies, les conférences jouent également un rôle déterminant, même s'il est méconnu, en tant que médium d'exposition, de diffusion et de création de l'art aux États-Unis.

Lorsque Smithson présente *Hotel Palenque* à l'Université d'Utah, les conférences données par des artistes invités font déjà partie des événements régulièrement organisés dans les institutions d'enseignement artistique supérieur des États-Unis et du Canada. En effet, dès la fin des années 1960, dans un contexte de réforme éducative, les universités et écoles d'art de ces pays mettent en place les « programmes des artistes invités » – en anglais, *visiting artists programs*. Elles y invitent des artistes externes à donner des ateliers et des conférences, mais aussi à développer dans ce cadre des projets à moyen terme³⁶. Par son originalité et son ampleur, un des programmes les plus emblématiques est celui du Nova Scotia College of Art and Design (Halifax, Canada), auquel participe entre 1967 et 1970 un grand nombre d'artistes, tels que Robert Barry, Mel Bochner, Jan Dibbets, Douglas Huebler, Joseph Kosuth, Sol LeWitt, Hollis

a cross-reference book of information on some eshtetic boundaries: consisting of a bibliography into which are inserted a fragmented text, art works, documents, interviews, and symposia, arranged chronologically and focused on so-called conceptual or information or idea art with mentions of such vaguely designated areas as minimal, antiform, systems, earth or process art, occurring now in the Americas, Europe, England, Australia, and Asia (with occasional political overtones), edited and annotated by Lucy R. Lippard., Berkeley, University of California Press, [1973] 1997, p. 5.

34 Voir, par exemple, Riva Catleman, *A Century of Artists Books*, New York, Museum of Modern Art, 1994; Anne Moeglin-Delacroix, *Esthétique du Livre d'artiste, 1960-1980*, Paris, Jean-Michel Place et Bibliothèque nationale de France, 1997, et *Sur le livre d'artiste : Articles et écrits de circonstance 1981-2005*, Marseille, Le Mot et le reste, 2006; Martin Parr et al., *Le livre de photographie: une histoire*, Londres, Paris, Phaidon, 2007; Laurence Corbel, *Le Discours de l'art: Écrits d'artistes 1960-1980*, Rennes, PUR, Presses universitaires de Rennes, 2012.

35 « One of the things we often speculated about in the late sixties was the role of the art magazines. In an era of proposed projects, photo-text works, and artists' books, the periodical could be the ideal vehicle for art itself rather than merely for reproduction commentary and promotion » (Lippard, 1997 (note 33), p. 18).

36 Howard Singerman, *Art Subjects: Making Artists in the American University*, Berkeley, University of California Press, 1999, p. 157-162.

Frampton, Carl Andre, Allan Sekula, Yvonne Rainer ou Lawrence Weiner, connus à l'époque dans le cadre des pratiques minimales, postminimales et conceptuelles³⁷. Graham et Smithson y prennent part à plusieurs reprises³⁸.

De tels programmes contribuent à faire sortir les artistes États-Uniens de la capitale new-yorkaise de l'art pour les amener à voyager dans des zones reculées du pays – tels que le *Midwest*, les *Great Plains* et le *Out west* – et à réinventer les rapports entre les universités, les écoles d'art et les créateurs contemporains, mais aussi entre le centre et la périphérie. Si les conférences d'artistes invités existent aux États-Unis déjà bien avant les années 1960, ces programmes institutionnalisent, régularisent et surtout décentralisent ces événements. Ces programmes participent, en fait, à la transformation des universités états-uniennes en « mécènes et scènes artistiques »³⁹. Singerman signale que de nombreuses pratiques artistiques de cette époque ne peuvent pas voyager seules – c'est-à-dire, sans l'artiste – du studio à la galerie ou au musée, ni être achetées ou vendues facilement, puisqu'elles ont besoin d'être lues, projetées ou installées, et expérimentées personnellement par le public. Ces œuvres doivent, en fait, une grande partie de leur développement au soutien universitaire, qui leur apporte l'équipement audiovisuel, l'espace et le public nécessaires pour exister. À partir de ce double rôle de mécène et de scène pour les arts, les universités, autant celles des côtes Est et Ouest que celles de l'intérieur du pays, établissent des nouveaux liens avec la communauté artistique et collaborent directement avec elle dans l'organisation d'activités diverses.

La mise en place de ces programmes et l'essor des conférences d'artistes invités aux États-Unis et au Canada participent donc à la « dématérialisation » de l'art constatée par Lippard. D'après elle en effet, l'une des conséquences directes de ce phénomène est la décentralisation de l'art et la nouvelle mobilité de l'artiste et de ses œuvres sous forme de diapositives – principes fondateurs des programmes d'artistes invités et des conférences :

37 En 1967, le conseil de direction du Nova Scotia College of Art and Design entreprend une rénovation générale s'étendant jusqu'à la fin des années 1970. Avec Gary Neil Kennedy comme nouveau président, l'école s'intéresse aux tendances artistiques contemporaines et décide d'inviter régulièrement plusieurs créateurs à donner des cours aux étudiants. Dans ce contexte, Kennedy organise le séminaire *Art Now*, où il accueille souvent des conférences de personnes influentes dans le monde de l'art, parmi lesquels de nombreux artistes. Entre 1969 et 1972, David Askevold, artiste enseignant à cette école, met en place *Projects*, le cours expérimental basé entièrement sur des artistes invités. Robert Barry, Mel Bochner, James Lee Byars, Jan Dibbets, Douglas Huebler, Joseph Kosuth, Sol LeWitt, Lucy Lippard, N. E. Thing Co., et Lawrence Weiner participent à *Projects* entre 1969 et les années 1970 (Gary Neill Kennedy, *The Last Art College: Nova Scotia College of Art and Design, 1968-1978*, Cambridge, Mass., MIT Press, 2012).

38 Graham est un visitant récurrent du Nova Scotia College of Art and Design. Par exemple, il participe au cours *Projects* d'Askevold (voir note 37), à un atelier de lithographie en 1971 (où il imprime une version de *Homes for America*), à l'exposition *Exhibition in Several Parts* en 1972 et donne encore une conférence en juillet 1977 sur le punk rock dans le monde de l'art (Kennedy, 2012 (note 37), p. 13, 20, 93, 101, 143, 364). Smithson, à son tour, prend part au cours *Projects* d'Askevold, ainsi qu'au Halifax Conference, un congrès à huis clos de vingt-deux artistes organisé à l'école canadienne entre le 5 et 6 octobre 1970 (Kennedy, 2012 (note 37), p. 13, 60-63).

39 Singerman, 1999 (note 36), p. 156-157.

One of the important things about the new dematerialised art is that it provides a way of getting the power structure out of New York and spreading it around to wherever an artist feels like being at the time. Much art now is transported by the artist, or in the artist himself, rather than by watered-down, belated circulating exhibitions or by existing information networks such as mail, books, telex, video, radio, etc. [...] ⁴⁰

Il convient ici de préciser que les concepts de dématérialisation et décentralisation de l'art de Lippard sont construits dans un contexte états-unien et s'appuient surtout sur des exemples états-uniens et européens, malgré la volonté englobante de l'auteur, qui soutient l'extension de ces notions aux pratiques artistiques des différents pays et continents⁴¹. Ces notions décrivent donc fondamentalement une réalité artistique occidentale – notamment états-unienne – avec des hommes blancs comme protagonistes. Ainsi, bien que la décentralisation de l'art telle qu'elle est décrite par Lippard contribue au bouleversement des rapports entre le centre et la périphérie, ce processus a principalement lieu au sein des États-Unis, avec peu de conséquences dans les rapports Nord-Sud.

Le voyage et l'itinérance jouent un rôle très important dans le travail de Smithson et dans sa diffusion⁴². Ils sont inscrits à la fois dans la genèse d'une grande partie de ses œuvres (il voyage aux États-Unis et dans d'autres pays, notamment le Mexique pour le cas d'*Hotel Palenque*) et dans leur diffusion à travers la conférence. Cette conjonction de deux itinérances marque d'ailleurs une tradition longue des conférences illustrées, notamment à travers les tournées de conférenciers spécialistes du *travelogue* au tournant du XX^e siècle⁴³.

Smithson est, en fait, un conférencier itinérant avéré. Plus encore que Graham, dont la pratique de la conférence reste mal connue⁴⁴, Smithson est très souvent sollicité par de multiples institutions états-uniennes au point que, depuis 1966, il se définit lui-même en tant qu'« artiste et conférencier » dans sa

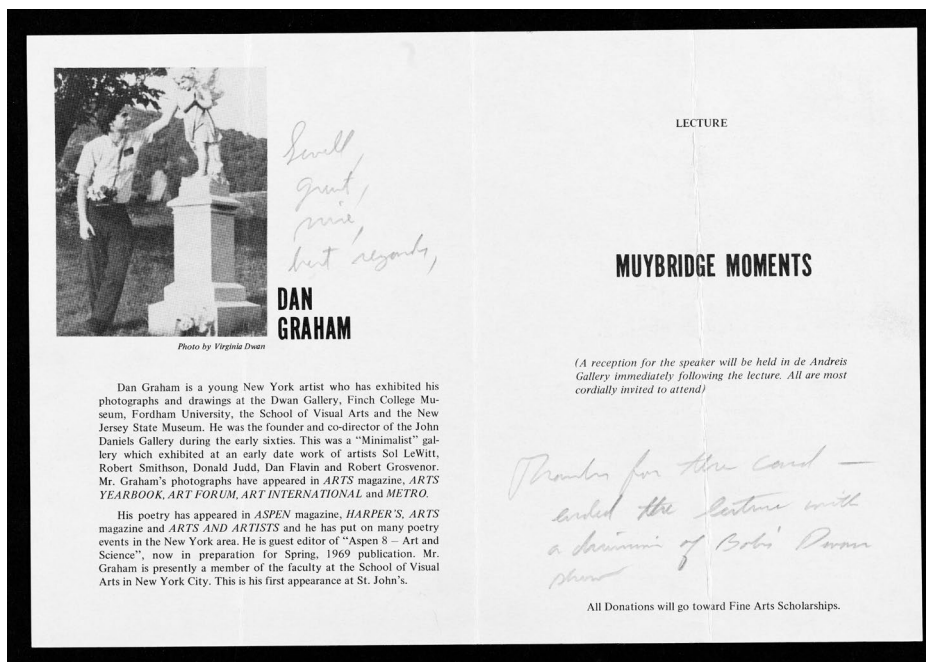
40 Lippard, 1997 (note 33), p. 8.

41 Dans le très long sous-titre, Lippard précise que son ouvrage recueille des observations sur les pratiques artistiques ayant lieu « maintenant aux Amériques, en Europe, en Angleterre, en Australie et en Asie ». Cette intention englobante de l'auteure se confirme dès les premières pages, où elle affirme que son but est d'« exposer le réseau chaotique d'idées dans l'air, en Amérique et ailleurs, entre 1966 et 1971 » (*Ibid.*, p. 7).

42 Ann Reynolds, « Chapitre III. Le voyage comme répétition », *Robert Smithson: du New Jersey au Yucatán, leçons d'ailleurs*, Bruxelles, SIC et Continental Rift, 2014.

43 Jennifer Lynn Peterson, « Varieties of Travel Experience: Burton Holmes and the Travelogue Tradition », dans *Education in the School of Dreams: Travelogues and Early Nonfiction Film*, Durham, Duke University Press, 2013, p. 23–62.

44 Les conférences de Graham restent encore des sujets à explorer, car l'accès à ses archives est très limité. Cependant, il semblerait que Graham avait également une certaine pratique de la conférence. En effet, une brochure trouvée dans les archives de Smithson annonce une conférence de cette artiste, intitulée *Muybridge Moments*, organisée le 30 avril 1969 à la St. John's University à New York (Robert Smithson and Nancy Holt papers (note 27), boîte 1, dossier 40) (fig. 8). L'ouvrage retraçant l'histoire du Nova Scotia College of Art and Design confirme une autre conférence de Graham en juillet 1977 sur le punk rock dans le monde de l'art (Kennedy, 2012 (note 37), p. 364).



8 Brochure de la conférence *Muybridge Moments* de Dan Graham, organisée le 30 avril 1969 à la St. John's University à New York. Robert Smithson and Nancy Holt Papers, boîte 1, dossier 40, Archives of American Art, Smithsonian Institution, Washington

déclaration d'impôts⁴⁵. Répondant à l'invitation de l'Université d'Utah en 1972, il donne une longue liste des lieux où il a auparavant enseigné et donné des conférences:

I have never accepted a teaching position, but have been asked to teach at Hunter, Columbia, University of California [...], MIT and NYU. I have lectured extensively and participated in many symposiums. The following is a sample of the places where I have spoken: Yale, Cornell, Hunter, Columbia, Kent State, Chicago Institute of Art, NYU, California Institute of Art, Whitney Museum and studio visits for the NY State Council of Arts⁴⁶.

La correspondance entre l'artiste et ces institutions montre que, dans ses conférences, il accompagne souvent son discours d'une projection de diapositives, bien qu'il soit pratiquement impossible de déterminer exactement les

45 Déclarations d'impôts de Robert Smithson entre 1966 et 1972 (Robert Smithson and Nancy Holt papers (note 27), boîte 6, dossier 28).

46 Lettre de Robert Smithson à Robert Bliss, professeur et directeur du département d'architecture de l'Université d'Utah, 1972 (*Ibid.*, boîte 2, dossier 27).

occasions et les images concernées. Par exemple, dans une lettre du 22 octobre 1969 à Smithson, Susanne O’Keefe, architecte enseignante à l’Université de Columbia, évoque les conférences de Smithson du printemps 1969, où il aurait montré des diapositives du Yucatán – prises lors du même voyage au Mexique que celles d’*Hotel Palenque*⁴⁷. Dans d’autres lettres, on lui demande d’apporter et de montrer ses diapositives, des requêtes manifestement fondées sur la réputation de ses multiples présentations⁴⁸. *Hotel Palenque* n’est donc pas seulement un récit de voyage, c’est aussi une performance basée sur les sept ans d’expérience de Smithson comme conférencier, comme présentateur de son propre travail et de ses idées par la voix et par l’image. Cette œuvre, que l’on peut ainsi qualifier d’autoréflexive, s’inscrit dans un intérêt de différents artistes proches de Smithson, tels que Robert Morris et même Dan Graham, pour le recours à la parole et à la performance⁴⁹. Inaugurées dans les années 1950 par John Cage notamment et développées tout au long des années 1960 et 1970, ces pratiques, identifiées de nos jours sous la catégorie de « conférence-performance », analysent et explorent le langage, les rapports entre le discours, l’orateur et le public et le développement du savoir⁵⁰. Mais elles mettent également en jeu une nouvelle mobilité de l’artiste-performeur et des œuvres qu’il transporte par sa seule présence.

Conclusion

D’après l’historienne de l’art Ann Reynolds, trois conditions permettent d’interroger la situation de la culture états-unienne au tournant des années 1960 et 1970: le support imprimé, le voyage et la culture cinématographique

47 Lettre de Susanne O’Keefe à Robert Smithson, 22 octobre 1969 (*Ibid.*, boîte 1, dossier 29).

48 Voir note 27.

49 21.3 de Robert Morris (1964) et *Performance/Audience/Mirror* de Dan Graham (1975) sont des très bons exemples. 21.3 consiste en une récréation de la célèbre conférence « Ikonographie und Ikonologie » d’Erwin Panofsky (1939). Concrètement, Morris récite en play-back la première partie du discours de Panofsky, pendant que l’enregistrement de la présentation originelle est diffusé. Cependant, il insère un délai dans sa déclamation, ses expressions faciales et ses gestes qui désynchronise ses mouvements des sons originels et bouleverse ainsi la logique propre de la conférence. Morris désarticule, ainsi, la conférence et explore ses spécificités discursives et temporelles en utilisant consciemment sa performance comme outil d’analyse et de subversion (Rike Frank, « When Form Starts Talking: On Lecture-Performances », *Afterall: A Journal of Art, Context and Enquiry*, 33, 2013, p. 6, URL : <https://doi.org/10.1086/672015> [dernier accès: 20.07.2020]). Graham s’intéresse au dialogue continu et modulable créé entre l’artiste et le public. Dans *Performer/Audience/Mirror* (1975), comme l’indique le titre, l’interaction entre le conférencier et le public passe par un discours, mais surtout par un miroir qui place le regard au centre de l’événement. Purement descriptif, le discours de l’artiste est sans intérêt d’un point de vue de contenu. Il sert simplement à expliciter, réfléchir et pousser le dialogue entre l’artiste et le public, instauré grâce aux jeux de regards facilités par miroir (Garrigues, Dominique, « Dan Graham, “Performer/Audience/Mirror”, 1975 », URL : www.newmedia-art.org, Encyclopédie Nouveaux Médias, 1998-1999, [dernier accès: 19/08/2020]).

50 Vangelis Athanasopoulos, *Quand le discours se fait geste: regards croisés sur la conférence-performance*, Dijon, Les Presses du Réel, 2018; Frank, 2013 (note 49).

new-yorkaise (cinéma underground, cinéma d'art et d'essai et films de série B)⁵¹. Nous proposons l'ajout de la diapositive à cette liste, en ce qu'elle participe, en fait, à ces trois conditions. Premièrement, en illustrant des articles dans les revues d'art et en renversant les codes établis entre texte et image, la diapositive promeut le développement du support imprimé comme médium de présentation et diffusion de l'art. Deuxièmement, profondément liée à la photographie amateur et donc au voyage, la diapositive permet aux artistes de documenter les sites et les expériences rencontrées loin de la capitale new-yorkaise, comme le fait Smithson au Mexique, mais aussi à simplifier la présentation des œuvres en dehors des ateliers, encourageant ainsi la mobilité de l'artiste et la décentralisation de l'art. Enfin, comme nous l'avons vu plus haut, à travers la projection, la diapositive fait partie intégrante de la culture cinématographique new-yorkaise. Le rôle des diapositives dans le développement du champ artistique au tournant des années 1960 et 1970 mérite donc une révision profonde.

Au long de cet article, l'analyse génétique de *Homes for America* et *Hotel Palenque* a permis de constater que la diapositive, longtemps négligée par sa nature immatérielle et dénigrée par sa trivialité, joue en réalité un rôle crucial dans l'intermédialité au tournant des années 1960 et 1970 aux États-Unis. À partir de multiples utilisations dans des dispositifs différents, elle établit un dialogue complexe entre l'oralité, l'écriture, le cinéma, la photographie, l'architecture ou encore la performance. Pendant ces décennies, ces échanges intermédiaux impulsés par la diapositive contribuent au bouleversement de la production et la circulation de l'art et au développement de nouvelles pratiques artistiques, réseaux d'artistes et circuits d'images aux États-Unis.

51 Reynolds, 2014 (note 42), p. 35-39.

Plaidoyer pour la reconstruction médiarchéologique comme approche complémentaire de conservation des œuvres d'art média-techniques

Morgane Stricot

▶ Les vidéos de cet article sont accessibles sur le site internet de la publication : <https://newmedia.dfk-paris.org/stricot.html>

Introduction

À cause de l'obsolescence des logiciels et matériels, les œuvres média-techniques¹ ont, comparées à d'autres œuvres, une durée de vie courte. Bruce Sterling le fait justement remarquer en 2001: «Lorsqu'un logiciel se dégrade, il ne se dégrade pas lentement et avec nostalgie comme la peinture. Quand un logiciel se dégrade, il crashe, c'est l'écran bleu de la mort.»² La conservation-restauration des œuvres média-techniques ne connaît qu'une règle: la proactivité. Il s'agit de bon sens informatique. Plus on attend entre deux efforts de conservation, plus le fossé technologique à combler pour faire fonctionner l'œuvre est grand. Il en résulte une perte des connaissances, des compétences, des personnes et des machines. Afin de maintenir une œuvre au plus proche de sa version initiale, les sauts technologiques doivent être les plus petits et réguliers possible. La perte de la version initiale résultant d'une longue période d'inaction rend tout effort de conservation risqué. Cette inaction conduit inévitablement à une augmentation des risques de discontinuité

1 « Nous écrivons le mot "média" pluriel de "médium" sans "s" pour distinguer son concept de celui des mass-médias et avec un accent à la fois pour le franciser et pour en réserver le sens aux théories qui cherchent le sens (théorie des média, archéologie des média, écologie des média, etc.) » Guez (E.), Vargoz (F.), « Kittler et les machines d'écriture », préface de: Friedrich Kittler, *Mode protégé*, Dijon: Les presses du réel, 2015, p. 7. De même, l'utilisation du terme « média-techniques » permet d'éviter les confusions sémantiques avec le terme « médiatique ».

2 Transcription de la présentation de Bruce Sterling à la conférence «Preserving the Immaterial: A conference on Variable Media » au Salomon R.Guggenheim Museum, New York, 30 et 31 mars 2001.



▶ Vidéo 1 *America's Finest*, Lynn Hershman-Leeson, 1990-94

Les artistes ont tendance à pousser les technologies un peu plus loin que ce pour quoi elles ont été conçues initialement. Cette sollicitation crée souvent de l'instabilité qui entraîne un affaiblissement plus rapide des composants matériels. Cette œuvre a été dupliquée à l'identique en 2017 grâce à la collecte de pièces historiques (ordinateur, caméra et écran) et à la refabrication de certains composants matériels (commutateur vidéo) pour nous laisser le temps de créer une version actualisée plus pérenne et adaptée à la routine muséale.



▶ Vidéo 2 *Remote Control*, Shane Cooper, 1999

En testant les sauvegardes sur l'équipement qui leur a été assigné, nous découvrons parfois des problèmes de licence. L'œuvre de Shane Cooper utilise un logiciel commercial de rendu 3D pour afficher le studio artificiel et le présentateur. Ce logiciel ne peut être utilisé que sur un ordinateur dédié. Le contrat d'acquisition stipule que si nous avons besoin d'une nouvelle licence pour installer l'œuvre sur un autre ordinateur, il nous suffirait de demander à la société et on nous fournirait une nouvelle clé de licence gratuitement. Malheureusement, l'entreprise a fermé ses portes il y a de nombreuses années. Notre solution a été de "pirater" le logiciel afin de procéder à la duplication de l'œuvre. Cette étude de cas a fait l'objet d'une publication: Daniel Heiss, Morgane Stricot, and Matthieu Vlaminck « Open the Museum's Gates to Pirates: Hacking for the Sake of Digital Art Preservation », In *Proceedings of the 15th International Conference on Digital Preservation (IPRES18)*, New York: ACM, 2018.

technologique: c'est-à-dire une incompatibilité entre deux écosystèmes média-techniques qui nous contraint alors à imiter le comportement de l'œuvre avec des technologies contemporaines et donc à la réécrire.

Pourtant les œuvres média-techniques ont commencé à disparaître ces dernières années. Que nous n'ayons pas agi assez tôt, ou que nous n'ayons pas donné l'attention nécessaire que requière ce type d'œuvre, le sujet de cette contribution n'est pas d'analyser rétrospectivement ce que nous aurions dû faire. Ma contribution, tirée d'une conférence donnée au Centre allemand d'histoire de l'art le 8 septembre 2020 dans le cadre du sujet annuel 2019-2020 *Les arts et les nouveaux médias (XX^e-XXI^e siècle)*, se concentre sur ce que nous pouvons faire maintenant pour éviter que ces disparitions ne se poursuivent à l'avenir. Toutes les recherches présentées ici sont le résultat du dialogue entre ma pratique de conservatrice-restauratrice au ZKM³, ma pratique artistique au sein du collectif PAMAL_Group⁴, et mes recherches en art à l'ÉCOLAB de l'ESAD⁵. Je voudrais donc préciser que j'utiliserai exclusivement la première personne du pluriel pour parler de ces recherches puisqu'elles sont le fruit d'un processus essentiellement collaboratif.

Les archéologies des média

Les recherches développées au PAMAL et au ZKM tentent d'explorer par la pratique et la théorie de nouveaux modèles de conservation. Nous prôtons l'archéologie des média comme une théorie de conservation-restauration des œuvres média-techniques. « Les musées des techniques exposent des machines éteintes derrière des vitrines. Les musées d'art conservent des œuvres mortes »⁶. Il s'agit du constat que nous faisons à travers la voix d'Emmanuel Guez, co-fondateur de l'unité de recherche PAMAL⁷ puis de notre collectif artistique PAMAL_Group. Il

3 ZKM, Zentrum für Kunst und Medien, Karlsruhe, Allemagne. En particulier le département Wissen | Collections, Archives et Recherche. Le département Wissen a été fondé par Margit Rosen, historienne de l'art et spécialiste de la cybernétique. Il est conçu comme un espace protégé et interdisciplinaire au sein duquel de nouvelles approches sont développées notamment en conservation-restauration, en particulier l'archéologie des média.

4 PAMAL_Group est un groupe artistique européen, composé d'artistes, de théoricien-ne-s des média, de conservateur-riche-s-restaurateur-riche-s et d'ingénieur-e-s. Nous créons des œuvres média-techniques basées sur des œuvres disparues ou sévèrement endommagées. Notre approche artistique a pour but de rendre visible la vulnérabilité d'une forme d'art fortement dépendante des logiques industrielles. Le groupe est basé en France, en Autriche et en Allemagne.

5 Projet de recherche *Archéologie de la Blockchain*, Unité de recherche ÉCOLAB, École Supérieure d'Art et de Design, Orléans, France.

6 Emmanuel Guez, « La conservation-restauration des arts numériques en résumé(s) », dans: Jean Marie Dallet, Bertrand Gervais. (éd), *Architectures de Mémoire*, Dijon, Les Presses du réel, 2019.

7 Le PAMAL (Preservation & Art - Media Archaeology Lab) a été fondé à l'École Supérieure d'Art d'Avignon (ESAA) en 2013 par Lionel Broje et Emmanuel Guez. En juin 2016, le PAMAL est qualifié comme unité de recherche et subventionné par le Ministère de la Culture et de la Communication. Le PAMAL est alors l'un

s'agit pour nous de restaurer les secondes avec les premières. C'est-à-dire d'explorer les possibilités d'une conservation-restauration médiarchéologique.

Contrairement à l'histoire des média qui étudie la succession des média à travers le temps et ses usages, l'archéologie des média, ou les archéologies des média, est une discipline qui cherche le nouveau dans l'ancien en étudiant par exemple comment les inventeur·e·s d'hier imaginaient les média d'aujourd'hui ou en questionnant la matérialité des appareils comme vecteur informationnel. Dans son essai « Les Lumières de l'archéologie des média »⁸, Yves Citton distingue deux courants qui pourraient être nommés « archéologie psychique » et « archéologie matérielle ». Le premier explore les média imaginaires et cultive un intérêt dix-huitiémiste pour les cabinets de curiosités de l'échec. Des théoriciens et archéologues des média comme Georges Didi-Huberman, Siegfried Zielinski, Erkki Huhtamo ou Eric Kluitenberg se font les défenseurs et les protecteurs des oubliés, des ratés, des alternatives avortées mais surtout des rêves et des désirs impossibles. Selon eux, nous avons beaucoup à apprendre de ces média imaginaires : « Les impasses, les losers et les inventions qui ne sont jamais devenues des produits matériels ont des histoires importantes à raconter. »⁹ Le deuxième s'intéresse à l'excavation des machines, pour reprendre Yves Citton. Friedrich Kittler, père fondateur de la discipline, Wolfgang Ernst ou encore Matthew G. Kirschenbaum se sont attelés à comprendre comment nos rapports sociaux et même nos archives sont déterminés par nos machines d'écriture. Si l'archéologie des média s'intéresse aux vieilles machines, « elle n'est animée ni de loin ni de près par une nostalgie proustienne ou par un goût gratuit pour la collection. Ce qui occupe les archéologues des média est de comprendre la logique interne des média-techniques en tant que processus. »¹⁰

Nous pensons que cette discipline, appliquée à la conservation-restauration, peut être une alternative complémentaire aux champs théoriques actuels de la conservation-restauration, qui sont par ailleurs des théories légitimes que nous voulons enrichir et non combattre. Dans la pratique, nous utilisons les méthodes de duplication et la reconstruction médiarchéologique ou *second original* afin d'empêcher les versions initiales des œuvres, mais aussi les connaissances qui leur sont associées de disparaître.

des quatre laboratoires d'archéologie des média existant dans le monde avec le MAL (University of Colorado Boulder), le FUNDUS (Humboldt-Universität zu Berlin) et l'AMT (University of Southampton). Il fut l'une des trois formations en conservation-restauration des arts numériques existant en Europe avec les beaux-arts de Stuttgart et Berne. Le laboratoire se résout à fermer en 2019 suite aux changements d'orientations et de direction de l'école.

8 Yves Citton, « Les Lumières de l'archéologie des média », *Dix-huitième siècle*, n°44, 2014.

9 Erkki Huhtamo, Jussi Parikka, *Media Archaeology. Approaches, Applications, and Implications*. Berkeley, University of California Press, 2011, p. 3.

10 Emmanuel Guez, « Préface », dans : Jussi Parikka, *Qu'est-ce que l'archéologie des média ?*, Grenoble, UGA Editions, 2018, p. 8.



▶ Vidéo 3 *Die Tafel*, Frank Fietzek, 1993

Parfois le processus de migration est progressif et simultané. Cette œuvre, dupliquée en 2018 (moniteur et ordinateur), fonctionnait à l'origine avec des souris mécaniques à boule. Un signal était émis par chacune des deux souris dans l'axe x ou y. Ces souris ont été remplacées par des souris laser après une décision collégiale vis-à-vis de la maintenance de l'œuvre. Les souris à boule se bloquaient ce qui empêchait fréquemment les visiteur·euse·s d'interagir avec l'œuvre. Ce changement de souris a eu pour conséquence d'ajouter un port USB sur un ancien ordinateur qui n'en était pas pourvu.

▶ Vidéo 4 *Wipe Cycle*, Frank Gillette et Ira Schneider, 1969

"Wipe Cycle" a été reconstruite par Daniel Heiss en collaboration avec Ira Schneider et Frank Gillette en 2017. La reconstruction a été faite à partir d'archives, de schémas, de dessins et de témoignages. Après une phase intensive de recherche, Daniel Heiss a fait une reconstruction virtuelle du dispositif en construisant un modèle 3D et un schéma de circuit électronique basés sur le comportement décrit et les composants qui existaient au moment de la création. Grâce à cette reconstruction « virtuelle », le dispositif original est désormais parfaitement compris, même si le but n'a jamais été de l'utiliser pour une exposition. En effet, d'après les artistes eux-mêmes, l'installation historique était extrêmement instable. Cette étude de cas a fait l'objet d'une conférence à la Sabancı University Sakıp Sabancı Museum à Istanbul le 13 décembre 2019. La conférence est disponible sur youtube: <https://youtu.be/Q7YWC7aTSSo>



Théories de la conservation-restauration

En 1963, dans la *Théorie de la restauration*¹¹, Cesare Brandi opère une distinction entre produits industriels et œuvres d'art.¹² Cette distinction est omniprésente dans la théorie de la conservation-restauration depuis l'arrivée des œuvres d'art média-techniques. L'émergence de ces œuvres d'art bouleverse alors la notion même d'objet de conservation, comme toutes les formes d'art qui ont une relation étroite avec l'industrie et la production de masse. Traditionnellement, en conservation-restauration du patrimoine culturel matériel, les altérations concernent les matériaux intrinsèques de l'œuvre. Ce sont des altérations physiques liées au phénomène de dégradation. Pour les œuvres média-techniques, les technologies, sur lesquelles reposent ces œuvres, sont soumises aux mêmes altérations physiques, auxquelles vient s'ajouter une autre menace : l'obsolescence technologique.

Naissent alors dans les années 2000 plusieurs théories de la conservation-restauration orientées « processus » et non plus « objet », faisant apparaître l'art de la performance comme un modèle et une notion d'authenticité plus dynamique, à l'image de la musique. Pip Laurenson, notamment, s'inspire des notions d'œuvres allographiques et autographiques de Nelson Goodman afin d'opérer ce rapprochement avec le domaine de la musique et de la performance¹³. Tout comme l'approche des médias variables¹⁴, ce rapprochement permet de considérer ce type d'œuvre indépendamment de leur contexte technologique. La partition, introduite par Richard Rinehart en 2007¹⁵, devient le nouveau paradigme pour préserver les œuvres média-techniques.

Ces théories de la conservation-restauration ne considèrent la matérialité que comme un moyen d'activer l'œuvre, de l'interpréter, tout comme un ordinateur interprète le code. Toutes les stratégies des médias variables, tout comme la notion de partition, sont basées sur une approche immatérialiste de l'art et les

11 Cesare Brandi, *Théorie de la restauration*, (trad. de l'italien par Colette Déroche), Paris, Monum-Éditions du patrimoine, 1963 [2001].

12 « On aura donc une restauration relative aux produits industriels et une autre relative aux œuvres d'art ; mais si la première finit par devenir synonyme de réparation ou de remise en marche, la seconde en diffère et pas seulement en raison de la différence entre les opérations à accomplir. En effet, tant qu'il s'agit de produits industriels ; au sens le plus large, à partir du plus simple artisanat, le but de la restauration est évidemment de rétablir la fonctionnalité du produit, et la nature de l'intervention est exclusivement liée à la réalisation de cet objectif. », *Ibid.*, p. 27.

13 Pip Laurenson, « Authenticity, change and loss in the conservation of time-based media installations », *Tate Papers* n°6, 2006. URL : <https://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/06/authenticity-change-and-loss-conservation-of-time-based-media-installations> [dernier accès : 07/03/2019].

14 Alain Depocas, Jon Ippolito, Caitlin Jones (éd.), *L'Approche des médias variables. La permanence par le changement*, New York City, Guggenheim Museum Publications et Montréal : La Fondation Daniel Langlois pour l'Art, la Science et la technologie, 2003. URL : http://www.variablemedia.net/f/preserving/html/var_pub_index.html [dernier accès : 07/03/2019].

15 Richard Rinehart, « Media Art Notation System: Documenting and Preserving Digital/Media Art », *Leonardo*, vol. 40, n° 2, 2007, p. 181-187.

traitements de conservation tendent donc à assurer la conservation des œuvres par la recontextualisation technologique permanente: la permanence par le changement. Ces stratégies sont légitimes. Le ZKM utilise ces stratégies pour sa collection et surtout ses expositions. Nous ne les remettons pas en cause. Elles sont pragmatiques, efficaces et complémentaires à notre approche.

Si ces méthodes d'actualisation apportent inévitablement des changements au comportement et à l'esthétique des œuvres, ils sont pour la plupart gérables, voire invisibles pour le public grâce à des combinaisons ingénieuses de matériel et de logiciels contemporains. Invisibilisées, ces stratégies ne laissent alors aucune place pour l'historicité et la chronologie, ce qui empêche toute une génération d'artistes contemporains de faire partie de leur propre paysage média-techniques. Et pour cause, le contexte d'une œuvre, qu'il soit technologique, social ou culturel est un repère spatio-temporel qui conditionne notre réception et notre compréhension. La recontextualisation permanente connaît une limite, et cette limite c'est la matérialité, que l'on sacrifie à des fins d'exposition. Une œuvre média-techniques n'est pas immatérielle. Suivant ce constat, ne serait-ce pas cette matérialité qui justement rattache l'œuvre à son contexte technologique (et également social et culturel) et qui serait, de surcroît, porteuse de sens?

Les archéologies des médias s'intéressent justement aux relations et à cette tension entre l'industrie et l'art. Elle ne cherche pas à dissocier l'œuvre du patrimoine industriel, elle étudie ses variations, ses actions de répulsion et d'attraction, son enfouissement puis sa réémergence. Selon Emmanuel Guez, la notion d'écriture originale aurait disparu. En effet sous prétexte que les fichiers informatiques sont reproductibles et qu'il existe une possibilité d'obtenir des effets sensiblement identiques avec différents langages, le code des œuvres est réécrit ou réinterprété pour des raisons de conservation :

Il est vrai que tout programme est réductible à du binaire et, in fine, à des différences de tension électrique, et qu'en ce sens, aucune œuvre n'est en droit obsolète. Mais tout artiste numérique est d'abord l'explorateur de son médium, en l'occurrence le code, le matériel et les réseaux. Les effets sensibles de l'œuvre résultent d'un dialogue entre l'humain et la machine, qui prend trace dans l'acte même d'écriture. Toute œuvre d'art et de littérature numérique est une écriture dont les possibilités sont conditionnées par la machine.¹⁶

16 Emmanuel Guez, «La conservation-restauration des arts numériques en résumé(s)», dans: Jean Marie Dallet, Bertrand Gervais. (éd), *Architectures de Mémoire*, Dijon, Les Presses du réel, 2019.

Une œuvre média-techniques est «le produit d'une relation singulière entre les créations d'un monde industriel [...] et un artiste venu en explorer les effets.»¹⁷

L'approche de la préservation au PAMAL consiste donc à aborder la préservation sous l'angle de la matérialité en se plaçant du côté des machines. Nous nous efforçons de ne pas considérer les œuvres média-techniques comme des systèmes de notation au même titre que la danse ou la performance mais comme des témoins d'une pratique artistique façonnée par la technologie disponible au moment de la création. Comparer les œuvres média-techniques à la performance revient à nier la matérialité de l'œuvre mais également sa nature industrielle. Et c'est pourtant cette nature industrielle qui conditionne tout : le rapport entre l'artiste et la machine au moment de la création, l'obsolescence (programmée ou non) des machines ainsi que l'expérience des spectateur·rice·s avec ces machines.

La duplication

Depuis sa création en 1989, le ZKM promeut la conservation des œuvres dans leur environnement technologique historique à des fins d'études et de recherche. Cette approche met en avant l'importance du code en tant que forme d'expression, forme d'écriture, et des machines en tant que témoins des pratiques alternatives employées par les artistes pour détourner l'usage initial de ces technologies. Il donne également l'occasion au public du ZKM d'expérimenter des formes concrètes de média passés en action et fournit aux chercheur·euse·s un point d'entrée dans les études logicielles, les théories des média et l'archéologie des média parmi tant d'autres. PAMAL est venu fonder théoriquement la pratique médiarchéologique du ZKM.

Habituellement, au ZKM, les œuvres sont donc exposées (ou du moins conservées) le plus longtemps possible dans leur environnement technologique historique. Pas nécessairement avec l'ordinateur acquis en même temps que l'œuvre, il peut s'agir du même modèle ou d'un ordinateur de la même période compatible avec l'ensemble du système logiciel et matériel de l'œuvre. De cette façon, aucune modification majeure de l'environnement logiciel et des périphériques n'a besoin d'être apportée afin d'éviter des problèmes d'incompatibilités ou des altérations du comportement de l'œuvre.

Le ZKM applique pour cela la duplication, une méthode de conservation préventive qui consiste à accompagner l'œuvre d'art d'un ordinateur de rechange «prêt à l'emploi» et/ou du matériel/périphérique de rechange si nécessaire

17 *Ibid.*



▶ Vidéo 5 *White Devil*, Paul Garrin et David Rokeby, 1992.

La reconstruction médiarchéologique a été menée par Morgane Stricot et Matthieu Vlamincq en collaboration avec Paul Garrin et David Rokeby. Une reconstruction actualisée est en cours.

La reconstruction réussie de l'œuvre avec les équipements historiques (ordinateur, interface d'analyse vidéo et lecteur de LaserDisc) nous a permis de prendre la mesure des enjeux d'une telle entreprise. David Rokeby, l'ingénieur qui a travaillé avec Paul Garrin, a créé et conçu des logiciels et du matériel informatique sur mesure afin de plier la technologie pour faire ce que le monde industriel n'offrait pas à l'époque. La technologie n'existait pas, alors ils l'ont créée. Cette manière qu'ont les artistes d'imaginer les technologies futures est ce que nous tentons de capturer avec cette reconstruction. Cette étude de cas a fait l'objet d'une conférence à la Sabancı University Sakıp Sabancı Museum à Istanbul le 13 décembre 2019. La conférence est disponible sur youtube : <https://youtu.be/Q7YWC7aTSSo>



(souris, caméra, capteur, écran, moniteur, etc.). Dans la pratique, cela veut dire qu'au lieu de garder les sauvegardes, c'est-à-dire la copie des données propres à l'œuvre, sur des serveurs ou des bandes magnétiques, elles sont implémentées également sur le ou les ordinateurs de rechange afin de créer plusieurs exemplaires identiques et fonctionnels de l'ensemble de l'environnement matériel et logiciel de l'œuvre. Cela implique naturellement d'avoir acquis ces équipements avant leur indisponibilité sur le marché ou sur le marché de seconde main comme ebay.

Comme certaines œuvres ont été acquises dans la jeunesse du musée, avant qu'il n'y ait de stratégie de conservation au sein de la collection, cette duplication est un moyen facile de recueillir les potentielles informations manquantes. Des projets de recherche thématiques sont élaborés autour de ces œuvres afin de glaner et cartographier les communautés de « savoir » encore existantes au sein du ZKM ou, le cas échéant, ailleurs. Ensuite, cela permet d'agir en douceur en cas de panne pendant une exposition. Les équipements en panne sont remplacés par ceux de rechange pendant que le problème est investigué sans contrainte de temps. Cela évite également de découvrir des spécificités matérielles inconnues, des incompatibilités ou des problèmes de licence en testant les sauvegardes sur l'équipement qui leur a été assigné.

La duplication, si elle ne permet pas de conserver une œuvre à long terme, permet de gagner du temps pour créer des versions plus pérennes et adaptées à la routine muséale. Les versions historiques ne sont exposées qu'au ZKM, en raison de leur grande fragilité. Ainsi, à des fins de prêt ou d'exposition, des versions actualisées, également appelées versions d'exposition, sont créées. Grâce à la version historique, les spécificités volontaires et involontaires de l'œuvre sont bien comprises afin que la version actualisée puisse être créée au plus proche possible de la version historique et que les résultats puissent être comparés tout au long du processus. Pour créer une version mise à jour d'une œuvre d'art, aucune documentation ne peut s'avérer plus efficace que l'œuvre historique elle-même. Les deux versions évoluent ensuite parallèlement pendant un certain temps, suffisamment longtemps pour que des retours d'expérience puissent être recueillis afin d'affiner la version mise à jour et lui « faire confiance » lorsque la version historique sera définitivement perdue.

La reconstruction médiarchéologique

Lorsque la version historique est déjà perdue, fortement endommagée ou que les migrations successives n'ont pas fait l'objet d'une comparaison avec l'œuvre initiale, une duplication n'est alors plus possible. Une reconstruction est donc envisagée.

La reconstruction a toujours été l'une des questions les plus controversées de notre domaine. Ses limites et même sa définition ne font pas l'unanimité. Face aux œuvres numériques natives (*born-digital*) ou média-techniques les théoricien·ne·s ont exploré différentes pistes méthodologiques et les résultats de leurs expérimentations restent anecdotiques et ne font pas l'objet d'un guide méthodologique. On peut tout de même faire ressortir une préoccupation commune à toutes ces explorations: l'impossibilité d'une comparaison avec l'œuvre initiale afin de vérifier la validité de la reconstruction.

C'est pourquoi la reconstruction médiarchéologique est utilisée comme stratégie de conservation complémentaire. Dans les cas où la version historique ne fonctionne plus ou n'existe plus, elle est réparée ou reconstruite avec des pièces détachées historiques. Cette œuvre réparée ou reconstruite est considérée comme un *second original*. Théorisé par Emmanuel Guez et Lionel Broye, les fondateurs de PAMAL_Group, le concept de *second original* est défini comme une reconstruction, à des fins d'archivage, produite comme étant la plus proche des conditions matérielles, y compris le matériel, les logiciels et l'expérience des utilisateur·rice·s. Il s'agit de reconstituer, même de façon lacunaire, une œuvre avec sa machine d'écriture et de lecture d'origine. Le *second original* n'exclut ni l'émulation ni la simulation, qui peuvent servir à recomposer telle ou telle partie de l'œuvre. L'objectif de cette archive est de fournir un point de référence et une expérience de première main du fonctionnement et de l'apparence de l'œuvre d'art dans son écosystème historique.

Reconstruire d'anciennes technologies, ou avec d'anciennes technologies, c'est revivre le moment pendant lequel ces technologies étaient nouvelles, avec tout l'imaginaire, les espoirs et la fascination de leur réception que cela implique. C'est l'application directe et expérimentale de ce que Tom Gunning appelle le «re-nouveau des anciennes technologies». Dans un texte du même nom, Tom Gunning tente d'expliquer «notre fascination pour la redécouverte de la technologie à son point de nouveauté»¹⁸. Au lieu d'examiner telle ou telle technologie à son moment d'introduction, il s'agit d'expérimenter son émergence par la reconstruction même de cette technologie. Selon Gunning, la fascination qui entoure l'arrivée d'une technologie est un phénomène instable et temporaire qui s'estompe avec le temps au profit de la banalité, de l'apprentissage puis finalement de l'action (l'abandon de cette technologie pour en créer une nouvelle).

Toute nouvelle technologie a une dimension utopique qui imagine un avenir radicalement transformé par les implications de l'appareil ou de la

18 Tom Gunning, «Re-newing Old Technologies: Astonishment, Second Nature and the Uncanny in Technology from the Previous Turn-of-the-Century», dans: David Thorburn, Henry Jenkins et al., *Rethinking media change: The aesthetics of transition*, Cambridge, MIT Press, 2004, p. 39.

pratique. [...] Comme le dit Kittler, « ce qui a atteint la page de l'auteur surpris entre 1880 et 1920 au moyen du gramophone, du film et de la machine à écrire – les tout premiers supports mécaniques – équivaut à une photographie spectrale de notre présent comme futur ». Mais c'est précisément ce futur imaginé, qu'il soit catastrophique ou utopique ou les deux, qui ne peut jamais disparaître complètement; il ne peut être qu'oublié dans une certaine mesure.¹⁹

Tom Gunning pose alors la question suivante: « la technologie ne retrouve-t-elle jamais quelque chose de son étrangeté²⁰ originelle? » L'utilisation de cette technologie par les artistes a eu et a toujours pour effet une interruption des modes d'utilisation habituelle et donc une redécouverte (pour l'artiste et le public). La reconstruire, la réparer ou la remettre en marche implique-t-il la même conséquence?

Remettre en marche les machines, c'est l'objectif que se sont fixés Andreas Fickers et Annie van den Oever à travers un plaidoyer écrit en 2013 dans lequel elle et il défendent une archéologie des média non plus discursive mais expérimentale: « L'archéologie expérimentale des média est motivée par le désir de produire des connaissances expérimentales sur les usages, les développements et les pratiques des média dans le passé. »²¹. Se concentrant sur une collection d'appareils média-techniques cinématographiques, Andreas Fickers et Annie van den Oever prônent la reconstitution historique comme une approche heuristique sensorielle des pratiques des média anciens. En transformant les « observateur·rice·s » en « expérimentateur·rice·s » grâce à la manipulation réelle des technologies média-techniques passées, les archéologues des média peuvent non seulement étudier les représentations de ces technologies mais aussi les appréhender avec toutes leurs qualités et leurs limites. Après avoir collecté des connaissances tacites sur ces média, ils pourront vérifier par l'expérience l'exactitude de ces connaissances.

La valeur heuristique de ces reconstitutions historiques ne réside donc pas dans la reconstruction (impossible) d'une expérience historique « authentique », mais dans la création d'une expérience sensorielle et intellectuelle qui démontre les différences entre les approches textuelles, visuelles et performatives du passé. En d'autres termes, ce n'est pas tant la « justesse » de ces reconstitutions qui est en jeu, mais leur productivité. On retrouve cette idée de productivité dans la reconstruction chez Nicholas Stanley-Price dans « La reconstruction

¹⁹ *Ibid.* p. 56.

²⁰ Étrangeté est la traduction de l'anglais uncanny ou de l'allemand Unheimlichkeit qui peut aussi être traduit par mystérieux, étonnant ou inquiétant. Voir Sigmund Freud, *Das Unheimliche* (1919).

²¹ Andreas Fickers, Annie van den Oever, « Experimental Media Archaeology. A Plea for New Directions », dans Annie van den Oever (éd.), *Téchné/Technology. Researching Cinema and Media Technologies, their Development, Use and Impact*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2013, p. 272-278.

des ruines: principes et pratiques»: « Le processus de reconstruction peut être un projet de recherche enrichissant, et le bâtiment qui en résulte un outil didactique important pour les visiteurs. [...] Le processus même de recherche, d'essai et de construction conduit infailliblement à une meilleure compréhension du passé par les spécialistes. »²²

Voir d'ancien média en action est une chose, les recréer de ses propres mains en est une autre. Lionel Broye parle alors d'expérience de conception: « [...] l'expérience de conception permet de prendre la mesure des variations technologiques et des phénomènes d'obsolescence en mobilisant des achats de pièces, de logiciels et des connaissances en langages informatiques. Lors de cette réalisation, la fabrication d'un *second original* refait l'expérience initiale de la conception et éprouve ainsi les ruptures et incompatibilités prévues et imprévues tout en conservant l'intégrité de l'œuvre considérée. »²³

Tendance à l'enfouissement

Les pratiques actuelles, maintenant acquises, d'actualisation des composantes technologiques sont un processus continu qui résulte presque toujours par une réinterprétation de l'œuvre suite à des ruptures technologiques ou à un manque d'information ou de compréhension de l'œuvre initiale. Il s'agit de refaire une œuvre en adaptant non seulement son médium mais aussi ses possibilités esthétiques ou techniques à son nouveau contexte technologique. Il s'agit de reconstruction contextuelle, on cherche quelle technologie contemporaine est l'équivalent conceptuel de la technologie ancienne. Si l'artiste connaissait des limites dans son système liées au temps de production, elles sont supprimées par les améliorations qu'apportent les technologies actuelles.

Le but de la reconstruction médiarchéologique n'est pas de trouver l'équivalent commercial pour « remplacer » l'ancienne technologie ni de l'améliorer. Si la technologie actuelle ne nous permet pas de reproduire les effets initiaux de l'œuvre, nous trouverons de nouvelles façons de reproduire ces effets, en construisant de nouvelles « anciennes » machines.

Si la reconstruction médiarchéologique est utile pour comprendre autant que possible la configuration initiale, la migration d'une partie de l'écosystème média-techniques est nécessaire pour trouver une solution plus durable et

22 Nicholas Stanley-Price. « The reconstruction of Ruins: Principles and Practice », dans Alison Richmond, Alison Bracker (éd.), *Conservation, Principles, Dilemmas and Uncomfortable Truths*. Oxford, Butterworth-Heinemann, 2009, p. 36.

23 Lionel Broye, « Projet H.A.L. 8999. Save our bits! », MCD Magazine, vol. 75, Paris, 2014, p. 99.

exposable. Mais cela ne signifie pas nécessairement qu'il faut effacer le passé. Si nous choisissons de remplacer certains composants logiciels et matériels, ceux-ci ne doivent pas interférer avec le reste des équipements média-techniques historiques. Ensuite, en respectant le principe de réversibilité qui régit notre pratique de la conservation-restauration, l'actualisation doit être lisible. Nous sommes capables à terme de lire dans le code moderne, comment le système initial fonctionnait, et donc le préserver pour l'avenir. Cette traduction explicite n'est possible que si elle est basée sur une reconstruction médiarchéologique de l'œuvre d'art plutôt que sur l'interprétation du comportement de l'œuvre d'art.

La théorie de la réinterprétation est une théorie fonctionnaliste. Sous prétexte de vouloir préserver l'accessibilité de l'œuvre, elle se fait la complice discrète de la course à l'innovation et aux profits commerciaux. Nous ne cherchons pas à deviner à quoi aurait ressemblé l'œuvre si les artistes avaient eu accès aux technologies contemporaines, mais nous cherchons à comprendre s'il est possible de reconstruire d'anciennes technologies ou en tout cas ses effets avec de nouvelles. Pourquoi courir après l'innovation alors que nous n'avons même pas encore pris la mesure de celles qui sont apparues dans le passé ?

Une réinterprétation contextuelle ne servirait qu'à enterrer des connaissances qui n'ont pas encore été assimilées. Il nous semble que la réinterprétation ne fait que créer de nouvelles connaissances sans se préoccuper de conserver les anciennes. Plus que cela, la réinterprétation ne se pose même plus la question des possibilités d'émergence et de déchéance de certains média, elle prend ce qui est accessible à l'instant t , elle s'approprie au lieu de se réapproprier ; ce qui empêche toute possibilité d'étudier les limites des média passés, mais surtout des média présents. À l'image de Siegfried Zielinski qui cherche le nouveau dans l'ancien (au lieu de l'ancien dans le nouveau), nous cherchons quelles sont les connaissances qui sont pour nous nouvelles dans les anciennes technologies en les reconstruisant.

David Link, artiste et archéologue des média, aborde dans son ouvrage *Archéologie des artefacts algorithmiques* ce qu'il appelle la tendance à l'enfouissement : « En raison de leur grande complexité et de leur caractère totalement arbitraire, les technologies et les langages utilisés deviennent inintelligibles et se perdent à un rythme extrêmement rapide. »²⁴ Selon lui, la reconstruction de ces technologies afin de les faire fonctionner à nouveau permet de les soumettre à une analyse efficace et de faire ré-émerger les ressources et connaissances théoriques nécessaires à leur compréhension.

²⁴ David Link, *Archeology of Algorithmic Artefacts*, Minneapolis, Univocal, University of Minnesota Press, 2016, p. 11.

Conclusion

Si la reconstruction médiarchéologique n'est pas praticable en milieu muséal, elle a l'avantage de préserver non seulement des œuvres mais également des connaissances et c'est sur ce point que réside l'intérêt de cette méthode complémentaire. La duplication et la reconstruction au ZKM se sont avérées utiles pour les ingénieur·e·s et technicien·ne·s ainsi que les chercheur·euse·s. De nombreuses œuvres de la collection ont fait l'objet de réparation ou de reconstruction partielle avec des pièces de rechange afin de les maintenir dans leur environnement d'origine. Ceci nous a permis de faire l'expérience de la conception originale et en apprendre plus sur les techniques et méthodes utilisées par les artistes pour détourner les technologies, voir en créer de nouvelles.

Les vingt ans d'expériences et ce savoir-faire unique des équipes du ZKM, primordiaux pour les futures présentations et restaurations de la collection, doivent être transmis de génération en génération. Le ZKM a commencé à collecter et à produire des œuvres d'art média-techniques en 1989. À cette époque, il n'existait pas d'approche standardisée pour la gestion de telles collections. La conservation était principalement assurée par des spécialistes ayant des connaissances très spécifiques de certaines œuvres d'art média-techniques de la collection. Le ZKM s'efforce depuis des années de transférer ces connaissances, réparties entre de nombreuses personnes, des années de communication interne par courrier électronique et des documents imprimés dispersés dans différents endroits. Pour cela, nous avons mis en place un Media Wiki, une plateforme collaborative qui permet à tous les membres de l'équipe de centraliser toutes ces informations. Grâce à une équipe interdisciplinaire, mais surtout intergénérationnelle engagée et ces nouvelles méthodes complémentaires, le ZKM comble les lacunes en matière de documentation pour les 169 œuvres d'art sur ordinateur et la centaine de sculptures et d'installations vidéo de sa collection.

Avec mes collègues, nous apprenons à utiliser d'anciens ordinateurs ou d'anciens logiciels avec l'aide de communautés de savoir existantes au ZKM ou sur Internet. Nous ne redécouvrons pas, nous découvrons. Nous apprenons des nouveaux langages et systèmes apparus il y a 40 ans. Depuis quelques années, les ruptures technologiques sont de plus en plus fréquentes, rapides et destructrices. En 2015, la NASA lançait un appel au public à la recherche d'un programmeur ou d'une programmeuse capable de coder en assembleur et en Fortran pour continuer de maintenir les sondes Voyager 1 et 2.

Il s'agit d'une course contre la montre pour la transmission de connaissance, une lutte contre l'enfouissement.

II. Imaginaires

Introduction

Imaginaires

Sara Alonso Gómez, François Aubart, Juliette Bessette et Julie Martin

Au XVI^e siècle, l'invention de l'imprimerie et ses possibilités de démultiplier la production des livres furent accueillies par de vives réserves par certains bibliographes. Face à la prolifération considérée, déjà, comme extraordinaire, leur travail de recensement se trouvait amplifié. Les ouvrages, désormais multiples, ne disparaissaient plus lorsqu'un exemplaire était détruit. Des informations, qui pouvaient leur paraître erronées ou simplificatrices, circulaient dorénavant hors de leur contrôle. L'historienne Françoise Waquet rapporte qu'au XVII^e siècle, la production de livres pouvait être décrite comme étant un « labyrinthe », un « torrent », un « déluge », un « océan », voire un « chaos »¹.

Ce récit exprime déjà la crainte qui accompagne les médias de reproduction et de diffusion et qui s'accroît avec l'histoire de leurs développements : celle du contrôle sur ce qui circule et celle, connexe, de l'effet que ces contenus ont sur leur public. On retrouve en effet à de nombreuses époques, et évidemment formulée de façons diverses, l'idée selon laquelle les médias et leurs flots d'images, de sons et de textes doivent être endigués ou canalisés. La gestion de ces informations apparaît comme étant un pouvoir formidable envisagé, selon les points de vue, comme pouvant émanciper les populations ou endoctriner les foules.

Dès lors, chaque nouvel instrument de diffusion a été considéré comme redistribuant de fond en comble le visible et le dicible, le pensable et l'imaginable. Ainsi, dans les années 1960 et 1970, alors que l'électronique conquiert la radio et la télévision, Marshall McLuhan classe les médias selon les sens qu'ils mobilisent et développe de nombreuses théories autour de l'interconnexion des êtres humains. Les médias sont envisagés comme inaugurant des pratiques nouvelles et étendant le domaine de ce qui peut être montré ou représenté, comme une fabrique des sensibilités engendrant autant de reconfigurations des imaginaires.

À rebours des discours déterministes qui envisagent les médias comme des leviers producteurs de nouveaux paradigmes, certaines approches replacent les technologies dans une histoire culturelle et nuancent leur supposé pouvoir. Le théoricien des *Cultural Studies* Raymond Williams en appelle à une démystification des modalités techniques par lesquelles chaque moyen de transmission

¹ Françoise Waquet, *Parler comme un livre*, Paris, Albin Michel, 2003.

technique énonce une signification². Selon lui, la connaissance de leur syntaxe par le public garantit une prise de conscience, un recul permettant à chaque individu d'analyser ce qu'il entend et regarde, et non d'être manipulé par ce que chacun ou chacune entend ou regarde.

D'autres théories insistent sur les usages toujours situés culturellement et politiquement, considérant les médias comme des amplificateurs ou des catalyseurs d'imaginaires et d'idéologies leur préexistant. Yves Citton précise que le caractère omniprésent des médias, le rythme intense, les répétitions et l'immédiateté de l'accès à l'information qu'ils imposent dans notre quotidien ont des effets contraignants sur l'attention que nous portons au monde³.

Ce faisant, ces approches, loin de nier la portée des nouveaux médias, ne se satisfont pas de l'idée d'une démocratie altérée par l'action des médias de masse et tempèrent l'image des foules passives et manipulables que présente Gustave Le Bon à la fin du XIX^e siècle, opposé à leurs expressions populaires.

Alors que les innovations technologiques au cours des dernières décennies participent à modeler notre accès au visible, favorisant tout autant un dévoilement qu'une occultation du réel, un nombre croissant d'artistes se sont emparés de ces outils pour les détourner, afin de livrer une approche critique, ou du moins distante, contre la préemption des possibles.

L'observation des pratiques des nouveaux médias, que celles-ci soient du fait d'amateurs ou d'artistes, dévoile la capacité des individus ou des collectifs à interrompre ou à dévier, au moins provisoirement, l'autorité des médias de masse. Alors que les technologies récentes autorisent une surveillance et un contrôle accrus des populations, des usages non-anticipés surgissent, dans des contextes imprévus, sous des configurations inédites. Ils facilitent et accélèrent l'organisation de mouvements d'opposition dans et en dehors de l'espace en ligne, ils pointent les idéologies latentes et imposent dans le débat public des phénomènes occultés, ils formulent des récits alternatifs aux discours hégémoniques.

Des fantasmes technofuturistes aux dystopies cyberpunk, du rêve d'une intelligence distribuée au cauchemar du traçage généralisé, les figures du réseau, du rhizome, du nomadisme, ou encore de la boucle de rétroaction sont autant de métaphores dont il faut aujourd'hui décrire l'efficacité. Les textes et contenus vidéo réunis dans cette section couvrent une période allant des années 1930 à aujourd'hui et offrent un large éventail d'études de cas, depuis la construction historique de ces imaginaires jusqu'aux stratégies alternatives élaborées par des artistes pour échapper à la mainmise des discours dominants et proposer de nouveaux récits, en passant par l'examen de la façon dont les médias catalysent

2 Raymond Williams, *Culture et matérialisme*, Paris, Les prairies ordinaires, 2009.

3 Yves Citton, *Pour une écologie de l'attention*, Paris, Seuil, 2014.

les idéologies ou sont instrumentalisés par celles-ci. Entre ces trois axes, ce sont de multiples usages des nouveaux médias par les artistes qui sont ici décrits et analysés.

André Gunthert effectue une archéologie critique des représentations associées aux *mass media* dans le monde des idées entre les années 1930 et 1960. Son propos est centré sur le concept d'influence, à travers ce qu'il considère comme trois mirages venant alimenter ce fantasme : l'hypnose, la radio et les images subliminales. Le mythe de l'invisibilité est également abordé par Juliette Bessette qui retrace un pan du récit cybernétique associé aux nouveaux médias aux États-Unis au tournant des années 1960-1970. L'avenir de l'expérience esthétique y est envisagé sans recours nécessaire à des médias matériels, comme étant une pure expérience nerveuse et psychologique. Le médium s'efface derrière la notion d'*information* reçue par le cerveau. Avec un autre regard sur les imaginaires construits autour des interfaces médiatiques, Bruno Trentini revient sur le mythe persistant de la frontière expérientielle entre réel et immersion. Il démontre l'invalidité de trois paradigmes (ingéniérique, attentionnel et écologique) habituellement mobilisés pour appréhender l'immersion, qu'il propose ainsi de considérer comme une *croissance* plutôt que comme une expérience. Nelly Quemener explicite, à travers différents exemples, trois concepts issus des *Cultural Studies* qu'elle présente comme étant des outils permettant de prendre du recul sur la réception des productions culturelles associées aux nouveaux médias (approche par les représentations, par la performance, et par les affects). Mickaël Pierson détaille quant à lui, à partir du travail de l'artiste Francesco Vezzoli, un mode opératoire consistant à utiliser les médias de masse eux-mêmes pour tenter de les subvertir. En l'occurrence, ses œuvres prennent des formes caricaturales de productions des médias de masse (bande-annonce cinématographique, publicité). En les rendant visibles dans des expositions, mais aussi dans les espaces de diffusion habituels de ce type de productions, l'artiste entend infiltrer les codes des médias de masse pour s'en jouer et brouiller les lignes. Comme une antithèse à cette démarche d'usage des stéréotypes, les figures et groupes évoqués par François Aubart sur une autre scène artistique (New York, à la fin des années 1970) utilisent également le pastiche, mais avec des modes de production et de diffusion alternatifs et revendiqués comme tels. Les clichés et les normes des médias de masse sont déconstruits dans une démarche conceptuelle et symbolique. La manipulation des stéréotypes se fait ainsi sans l'appui de compétences techniques : la simplicité de partage et de diffusion des œuvres et performances fait partie du procédé artistique. Dans une optique proche, Dork Zabunyan livre, dans un entretien avec Sara Alonso Gómez et Julie Martin, son observation de différents types d'images produites pendant les Printemps arabes – d'images dites « amateurs » auto-produites et autodiffusées, aux images cinématographiques, dites « artistiques ». L'entretien s'empare de la question des représentations et des mécanismes de pouvoir qui se nouent autour d'elles et identifie deux fonctions majeures des

images de lutte: une fonction de synchronisation (savoir ce qu'il se passe) et une fonction de régénérescence des luttes au-delà des soulèvements en cours.

Dans leur contribution commune, Sara Alonso Gómez et Julie Martin poursuivent ces thématiques avec l'analyse d'éléments participant à la mise en place d'un régime de « contre-visualité », c'est-à-dire des tactiques employées ou proposées par des artistes afin de contrer les modalités de contrôle ou d'autoritarisme induites par certains médias. Les autrices présentent ces voies alternatives comme un droit à apparaître et à forger d'autres représentations, dans une perspective politique, au sein de régimes hégémoniques de visualité. Dans cette même recherche de résistance face aux enjeux contemporains des médias de masse, l'artiste et chercheur Samuel Bianchini détaille les visées du dispositif interactif « Datarase », qu'il a activé dans le cadre d'un projet mêlant une expérience festive avec des technologies de surveillance. « Datarase », qui consiste en la production de données numériques aussitôt détruites, propose à travers ces deux temps un affrontement, puis un dépassement du mythe de l'immatérialité de l'information et des données. Ce court-circuitage et cet effacement radicaux sont appelés à ouvrir une réflexion d'ordre éthique sur les possibilités d'une décroissance numérique. Enfin, Katja Müller-Helle aborde le thème de la censure technique des images par des dispositifs de modération algorithmique de contenus (notamment par certains GAFAM). Elle revient sur les conséquences de ces décisions numériques sur nos systèmes de valeur et sur la recherche en histoire de l'art.

Ces contributions, réunies dans un but non programmatique, sont autant de points de vue et d'interprétations des imaginaires associés à la diffusion massive d'informations et d'images.

À la poursuite de l'influence, mythologie des *mass media*

André Gunthert

Sur la couverture de l'album *Z comme Zorglub* (1961), un des sommets de la bande dessinée franco-belge, Franquin représente le méchant en arrière-plan, manipulant un appareil doté d'une antenne, dont les ondes électromagnétiques sont dirigées vers le trio des héros qui s'avancent au premier plan, inconscients du danger qui les guette : le groom Spirou, sur ses gardes, le comte de Champignac, résolu, et le journaliste Fantasio, hilare¹ (fig. 1). Se découpant en blanc sur fond rouge, le Z du titre, clin d'œil au film *M le Maudit* de Fritz Lang, occupe la moitié supérieure de la page, suggérant l'emprise du personnage.

Le traitement burlesque tempère une trame terrifiante. Un savant fou – inventeur d'une onde qui annihile toute volonté, la « zorglonde » –, règne sur une armée d'hommes de main décérébrés, dotés de technologies futuristes. Dans une démonstration de ses pouvoirs, les habitants d'un village, métamorphosés en foule haineuse par l'entremise de leur poste de radio, envahissent le domaine du comte de Champignac et démolissent ses installations scientifiques. Dans l'épisode suivant, *L'Ombre du Z* (1962), c'est une foule urbaine qui se rue irrésistiblement dans les magasins pour y acquérir du savon et du dentifrice² (fig. 2).



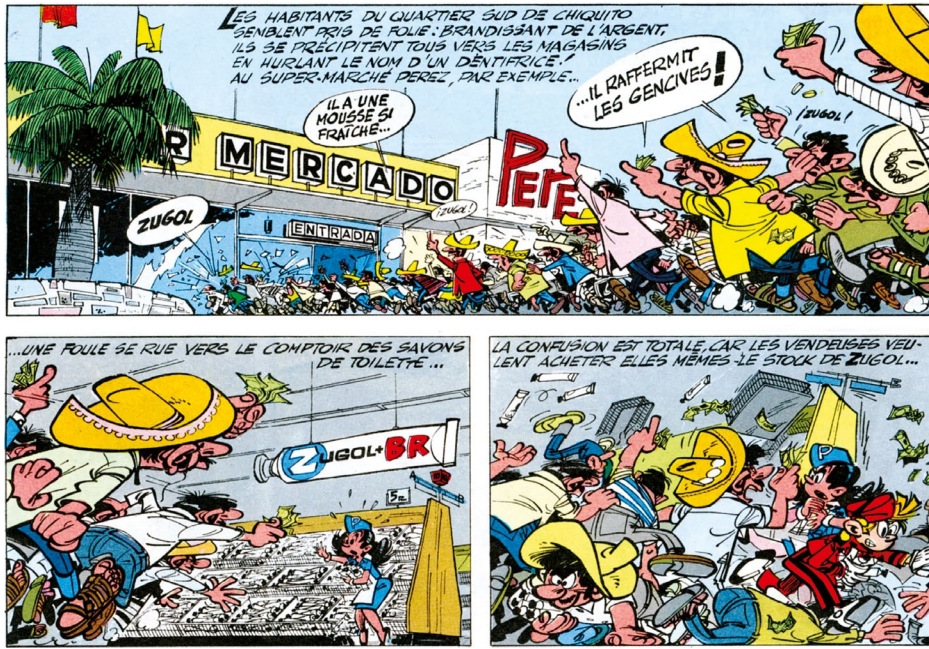
1 André Franquin, *Z comme Zorglub*, couverture, 1961 (Dupuis)

« D'accord, ma zorglonde influence le public, admet Zorglub dans *L'Ombre du Z*. Mais n'est-ce pas là le but de toute publicité ? En somme, je fais de la publicité poussée à la perfection ! » Contemporain des débats qui accueillent la nouvelle culture de masse en Europe, comme l'essai *L'Esprit du temps* (1962) du sociologue Edgar Morin, cet album témoigne de leur impact auprès du grand public. Caricaturés sous la forme d'une onde invincible, les *mass media* se

1 André Franquin, Greg, *Z comme Zorglub*, Charleroi, Dupuis, 1961.

2 André Franquin, Greg, *L'Ombre du Z*, Charleroi, Dupuis, 1962.

voient réduits à leur fonction élémentaire de moteur de l'acte d'achat, tandis que les individus sont décrits comme des pantins dociles manipulés par des puissances cachées.



2 André Franquin, hystérie de masse, *L'Ombre du Z*, 1962 (Dupuis)

L'hypnose, creuset de l'influence

Dans sa fresque de l'histoire de la communication, *La Galaxie Gutenberg* (1962), le théoricien Marshall McLuhan inscrit la question des médias dans une vision particulière : celle d'une série d'innovations qui dictent le tempo des bouleversements culturels³. Cette nouvelle philosophie de l'histoire qui place l'humanité sous l'empire du progrès technique rencontre un accueil enthousiaste. Tous les récits postérieurs de l'épopée médiatique reprendront rituellement cette clé interprétative, qui fait de la technique le déterminant majeur d'un évolutionnisme expliqué par ses principaux dispositifs : le cinéma, la radio, la télévision, l'ordinateur, etc. Plus récemment, l'arrivée d'internet a prolongé et semblé confirmer ce schéma.

Pourtant, cette compréhension relève pour une large part d'une reconstruction tardive. Ni la presse, ni la photographie, le cinéma ou la radio ne sont

3 Marshall McLuhan, *La Galaxie Gutenberg. La genèse de l'homme typographique* (1962, trad. de l'anglais par J. Paré), 2 vol., Paris, Gallimard, 1977.

à leurs débuts envisagés comme des « *mass media* », au sens de moteurs de transformations profondes et cohérentes que leur donne McLuhan. En 1963, cette vision sommaire de processus culturels complexes suscite l'irritation de Pierre Bourdieu et Jean-Claude Passeron, dans un article fameux occasionné par la parution de *L'Esprit du temps*⁴, mais qui vise plus largement l'emphase moderniste affichée par les « massmédilogues »⁵.

Derrière le ressort explicatif de la technique, Bourdieu et Passeron aperçoivent un autre agent : c'est moins le média qu'une certaine idée de la « masse » qui semble fonder la vision « massmédiatique ». « Par l'efficace terroriste de leur nom, les moyens de communication de masse condamnent sans appel les individus massifiés à la réception massive, passive, docile et crédule », écrivent les deux sociologues, qui accusent les prophètes des médias de « réveiller le modèle archétypal du conditionnement par l'image publicitaire ».

De fait, l'expression « *mass media* » et ses variantes, comme « communication de masse », se diffusent aux États-Unis après la deuxième Guerre mondiale à partir du laboratoire de recherche appliquée à la communication fondé par le sociologue Paul Lazarsfeld à l'université Columbia de New York. À partir de l'observation du comportement des votants pendant les élections ou de celui des auditeurs de programmes de radio, les travaux de Lazarsfeld et son groupe tentent d'analyser les réactions des publics exposés à l'influence des médias⁶.



3 André Brouillet, « Une leçon clinique à la Salpêtrière », huile sur toile, 290 x 430 cm, 1887 (Fonds national d'art contemporain)

Pour reconstituer la généalogie dans laquelle s'inscrivent ces recherches, il faut remonter au célèbre opuscule du polygraphe Gustave Le Bon, *Psychologie des foules*, publié en 1895, qui marque d'une empreinte profonde le premier tiers du XX^e siècle⁷. Cet ouvrage doit son succès à l'explication du caractère grégaire de l'action des foules par la perte du discernement au profit d'une affectivité pathologique qui contraindrait les membres d'un groupe à se conformer

4 Edgar Morin, *L'Esprit du temps* (1962, éd. E. Macé), Paris, Armand Colin, 2008.

5 Pierre Bourdieu, Jean-Claude Passeron, « Sociologues des mythologies et mythologies de sociologues », *Les Temps modernes*, n° 211, décembre 1963, p. 998-1021. Eric Macé rend justice à la dimension analytique et descriptive de l'essai de Morin, plus intéressé par les déplacements sociaux imprimés par la « culture de masse », que Bourdieu abordera à son tour avec *La Distinction. Critique sociale du jugement*, Paris, Minuit, 1979.

6 Paul F. Lazarsfeld, Bernard Berelson, Hazel Gaudet, *The People's Choice. How the voter makes up his mind in a presidential campaign*, New York, Columbia University Press, 1948.

7 Gustave Le Bon, *Psychologie des foules* (1895), Paris, Presses universitaires de France, 2002.

aux mouvements du collectif. Cette thèse s'inspire de la vision de l'historien Hippolyte Taine qui décrit les foules révolutionnaires comme étant aveuglées par la passion, dans l'échauffement de l'insurrection. Mais Le Bon renouvelle la condamnation réactionnaire des masses en appliquant aux phénomènes sociaux la grille d'analyse de la psychologie et de la psychiatrie moderne⁸. Le ressort crucial de *Psychologie des foules* est de comparer l'abolition de la volonté individuelle avec le phénomène de l'hypnose.

Le Dr Jean-Martin Charcot a réhabilité l'hypnose comme sujet d'étude scientifique. Dans ses célèbres leçons du mardi où se pressent savants et célébrités, le neurologue fait reproduire leurs symptômes aux patientes hystériques (fig. 3). En 1884, le Dr Hippolyte Bernheim s'écarte des expériences de la Salpêtrière et définit la suggestion comme « l'influence provoquée par une idée ». L'exploration des états modifiés de la conscience passionne le monde intellectuel de la fin du XIX^e siècle. Du roman à la politique, le principe d'une domination invisible, confirmée par la science moderne, séduit dans de nombreux domaines de la culture⁹.

Le Bon est celui qui aura su capter avec le plus d'habileté le fantasme d'une époque qui se défie des masses. Sans le moindre fondement expérimental, l'idée d'expliquer l'influencabilité de la foule par le modèle de l'hypnose permet à la fois de lui attribuer l'état de soumission caractéristique de la suggestion, et de postuler sa conduite par un « meneur », esprit fort qui impose irrésistiblement ses vues.

Le pouvoir des ondes

Gustave Le Bon lègue une équation qui définit la masse comme influençable, à partir de la relation de suggestion. Au début du XX^e siècle, ce schéma trouve deux terrains d'expérimentation, celui de la propagande politique et celui de la publicité commerciale, autour d'un instrument qui se substitue à l'hypnose : le cinéma, nouvel art des foules.

Ce déplacement d'une emprise psychique vers l'idée d'un pouvoir du dispositif se manifeste d'abord dans la critique avancée du cinéma. Dans la réflexion qui accueille le spectacle cinématographique, plusieurs paramètres invitent à lui appliquer la grille de lecture de Le Bon. L'unité du public dans sa manière de réagir au film le désigne comme une foule suggestible, tandis que l'obscurité de la projection abstrait la réalité environnante et favorise une situation d'emprise. Dans une approche marquée par le psychologisme, le critique Léon Moussinac

8 Yvon J. Thiec, « Gustave Le Bon, prophète de l'irrationalisme de masse », *Revue française de sociologie*, vol. 22, n° 3, 1981, p. 409-428.

9 Jacqueline Carroy, *Hypnose, Suggestion et Psychologie. L'invention de sujets*, Paris, PUF, 1991.

prend acte en 1925 de la capacité d'influence du cinéma sur le psychisme des spectateurs et compare la réception filmique à l'hypnose¹⁰.

Cette même année, on retrouve du côté de la jeune Union soviétique l'application pratique de cette vision: le commissaire du peuple à l'éducation Anatoli Lounatcharski, qui prête au cinéma la capacité de diffuser les idées et de toucher les sentiments, confie au cinéaste Sergueï Eisenstein la tâche de réaliser un film commémoratif pour célébrer l'anniversaire de la révolution manquée de 1905. Ce sera *Le Cuirassé Potemkine*, l'une des premières œuvres officielles de propagande du cinéma¹¹.

L'autre domaine qui tire parti de la théorie de la foule suggestible est celui de la publicité, dont l'essor outre-Atlantique s'appuie sur le développement d'une nouvelle branche de la recherche, spécialisée dans la communication et le marketing. Un des premiers ouvrages marquants de ce champ est le bref essai du publicitaire Edward Bernays, publié en 1928: *Propaganda. Comment manipuler l'opinion en démocratie*, qui affirme qu'«il est désormais possible de modeler l'opinion des masses¹²».

S'il cite ostensiblement Le Bon, Bernays s'abstient pourtant de mobiliser la référence à l'hypnose. Pour redéfinir les moyens d'action du «gouvernement invisible» des masses, le modèle de la suggestion est passé de mode. Le publicitaire préfère souligner les pouvoirs de deux instruments de communication exemplairement modernes: le cinéma et la radio.

Dans *La Galaxie Gutenberg*, qui se donne pour tâche de décrire «la genèse de l'homme typographique», Marshall McLuhan annonce le passage à la «galaxie Marconi», du nom de l'un des principaux pionniers de la radio¹³. L'apport de cette technologie, devenue un outil de diffusion de programmes grand public dans les années 1920, est un facteur essentiel dans l'émergence de la notion des médias de masse.

L'exemplarité de l'outil radiophonique dans la culture de l'influence tient d'abord à sa technique. Si la technologie de la projection qui préside au dispositif cinématographique reste parfaitement lisible pour des non-spécialistes, celle de la diffusion hertzienne



4 Leonid, affiche de propagande, «Ganz Deutschland hört den Führer mit dem Volksempfänger» (Toute l'Allemagne écoute le Führer avec la radio du peuple), 1936 (Bundesarchiv Koblenz)

10 Emmanuel Plasseraud, *L'Art des foules. Théories de la réception filmique comme phénomène collectif en France (1908-1930)*, Villeneuve d'Ascq, Presses du Septentrion, 2011.

11 François Albéra, «Cinéma soviétique des années 1924-1928», dans Jean-Pierre Bertin-Maghit (dir.), *Une histoire mondiale des cinémas de propagande*, Paris, Nouveau Monde, 2008, p. 65-91.

12 Edward Bernays, *Propaganda. Comment manipuler l'opinion en démocratie* (1928, trad. de l'anglais par H. Bonis), Paris, La Découverte, 2007.

13 Marshall McLuhan, *La Galaxie Gutenberg*, op. cit.

se déplace vers un univers immatériel plus difficile à appréhender. Le support invisible des ondes qui traverse les cloisons et s'étend à grande distance nourrit un imaginaire occulte constitutif de l'idée même de média. À ce registre s'ajoute l'usage qu'en font les dirigeants politiques des années 1920-1930, et où s'illustrent tout particulièrement les régimes fascistes. Alors que le cinéma est l'outil d'une production culturelle marquée par une temporalité distribuée et localisée, la radio apparaît comme un instrument ubiquitaire, capable de produire des effets d'immédiateté par le lien du direct, qui réunit l'orateur et son public dans un saisissant partage du présent.

Même si la recherche historique récente en tempère l'usage propagandiste en Allemagne¹⁴, la commercialisation aidée par l'État d'un récepteur à bas prix à destination du grand public favorise l'écoute des discours radiodiffusés d'Adolf Hitler. Les déclarations de Joseph Goebbels affirmant qu'il n'aurait pas été possible pour les nazis « de s'emparer du pouvoir sans la radio et l'avion¹⁵ » marquent l'époque et les esprits (fig. 4). La corrélation naissante entre masses, technologies de communication et influence se teinte d'un reflet tragique.

Un autre épisode célèbre achève de faire glisser le modèle de l'irrationalité des foules dans l'excès et la caricature. Le 30 octobre 1938, le jeune réalisateur Orson Welles propose une version radiophonique de *La Guerre des mondes* de H.G. Wells, diffusée sur WABC, qui copie le style des bulletins d'information pour donner plus de réalisme à l'adaptation. À un moment où les programmes américains bruissent des nouvelles alarmantes de l'aggravation des tensions en Europe, l'annonce d'une attaque en plein New Jersey affole de nombreux auditeurs, poussant certains d'entre eux à fuir un envahisseur imaginaire. Dans les jours qui suivent, la presse donne une vision catastrophiste de ce qui est décrit comme une « hystérie de masse ».

La recherche historique récente montre que ce récit d'une panique généralisée relève d'un emballement médiatique. Selon l'analyse des lettres adressées à la station de radio, les angoisses du public concernent plus les pouvoirs des nouveaux médias que l'invasion martienne¹⁶. Pourtant, cet emballement va influencer pour de longues années sur la perception de la communication de masse, à travers une étude de psychologie sociale dirigée par Hadley Cantril, spécialiste de la radio qui donne corps à la lecture stéréotypée de l'hystérie collective, de la peur d'un public ignorant et du danger des médias de masse¹⁷.

14 Muriel Faivre, *La Propagande radiophonique nazie*, Paris, INA, 2014.

15 Joseph Goebbels, « Der Rundfunk als achte Großmacht » (1933), *Signale der neuen Zeit. 25 ausgewählte Reden von Dr. Joseph Goebbels*, Munich, Zentralverlag der NSDAP, 1938, p. 197-207.

16 A. Brad Schwartz, *Broadcast Hysteria. Orson Welles's War of the Worlds and the Art of Fake*, New York, Hill & Wang, 2015.

17 Hadley Cantril, Hazel Gaudet, Herta Herzog, *The Invasion from Mars. A Study in the Psychology of Panic*, Princeton, Princeton University Press, 1940.

L'illusion subliminale

Au début du chapitre consacré au cinéma de son ouvrage maître, *Gramophone, Film, Typewriter*, le théoricien des médias Friedrich Kittler situe « la manipulation des nerfs optiques » à la source de la technique cinématographique. Pour preuve, il mentionne l'expérience de l'insertion d'une image fugitive d'une publicité pour Coca-Cola au sein d'un film. « Les 40 millièmes de seconde où elle clignote, n'atteignant que les yeux et non la conscience, les spectateurs se mettent alors à avoir soif de façon tout aussi inexplicable qu'irrépressible. Le montage a court-circuité le moment de la prise de conscience¹⁸. »

La mise en scène d'une forme d'influence qui reposerait sur une identification directe sans passer par le filtre de la conscience, par l'intermédiaire d'images dites subliminales, est sans doute l'un des canulars les plus réussis de l'histoire de la publicité. Kittler cite l'anecdote sans fournir la moindre indication de référence. Mais le chercheur en marketing qui colporte cette histoire en 1958, James Vicary, a inventé de toutes pièces le scénario selon lequel il aurait superposé, à l'aide d'un dispositif spécial, sur l'image d'un film projeté dans un cinéma du New Jersey, les messages « Buvez du Coca-Cola » et « Une petite faim ? Mangez du pop-corn » à un 3000e de seconde toutes les 5 secondes. Après six semaines d'expérience, il aurait constaté, prétend-il, 57,7 % d'augmentation des ventes de Coca-Cola et 18,1 % de ventes de pop-corn¹⁹.

Malgré de nombreuses tentatives de vérification, la recherche n'a jamais réussi à établir que les images ou les messages imperceptibles avaient le moindre effet sur un comportement d'achat²⁰. Mais la fortune de l'idée de l'influence subliminale est telle qu'elle conduit plusieurs pays à voter des lois qui en interdisent l'usage. Cette expérience fantôme doit être resituée dans le contexte de la publication en 1957 de l'ouvrage à succès du journaliste Vance Packard *La Persuasion clandestine (The Hidden Persuaders)*, qui surfe sur les expériences contemporaines en marketing pour exploiter les peurs d'un public exposé à l'influence publicitaire²¹.

Lointain héritier du modèle hypnotique, le mythe de l'image subliminale attribue une nouvelle fois à un dispositif technologique invisible la capacité d'agir sur un sujet d'autant plus passif que l'opération s'est déroulée à son insu. Alors que les recherches sociologiques pilotées par Paul Lazarsfeld s'éloignent des schémas simplistes du conditionnement réflexe pour privilégier l'analyse des interactions sociales, le fantasme de l'influence occulte alimente la culture

18 Friedrich Kittler, *Gramophone, Film, Typewriter* (1986, traduit de l'allemand par F. Vargoz), Paris, les Presses du réel, 2018.

19 Herbert Brean, « Hidden sell technique is almost here », *Life*, 31 mars 1958, p. 102-114.

20 Timothy E. Moore, « Subliminal Advertising. What you see is what you Get », *Journal of Marketing*, vol. 46, n° 2, 1982, p. 38-47.

21 Vance Packard, *La Persuasion clandestine* (1958, trad. de l'anglais par H. Claireau), Paris, Calmann-Lévy, 1984.



5 Robert Culp, «Double exposition» (dir. Richard Quine), *Columbo*, ép. 4, saison 3, 1973

populaire et le journalisme à sensation. À l'instar de la *Zorglonde* du savant fou de Franquin, c'est dans la fiction que l'on retrouve l'effroi de la manipulation des affects.

En 1973, un épisode de la série policière *Columbo*, intitulé «Subconscient» («*Double exposure*»), illustre la pérennité du motif. Pour se débarrasser de Vic Norris (Robert Middleton), le Dr Bart Keppel (Robert Culp), chercheur en marketing, insère des images de boissons dans une projection de film, qui poussent la victime à sortir de la salle pour s'abreuver à un point d'eau, où l'attend son agresseur. Par la suite, le détective Columbo le piègera à son tour en retournant le procédé contre le meurtrier²² (fig. 5). Le recours à la psychologie des profondeurs est devenu un sujet parodique dans une série télévisée grand public.

Il faut comprendre en deux temps la genèse qui fait dépendre l'idée des médias de masse de la notion d'influence. Dans un premier temps, c'est l'explication du comportement grégaire des foules comme résultant d'une altération psychique, rapportée au modèle de la suggestion hypnotique, qui fonde l'hypothèse de la déshumanisation des masses et de leur nécessaire influençabilité. Dans un second temps, l'application de la thèse de la mentalité collective dans les

22 «Subconscient» (dir. Richard Quine), série *Columbo*, ép. 4, saison 3, décembre 1973, diffusion NBC.

domaines de la propagande et de la publicité, au moment de l'émergence de nouveaux outils de communication, conduit à négliger la voie psychopathologique au profit d'une approche instrumentale, qui érige le cinéma et la radio en vecteurs d'un empire dont la toute-puissance semble découler de leur modernité technique. On peut vérifier avec l'album de Franquin *Z comme Zorclub* que le remplacement du moyen (ici, la *Zorglonde*) ne modifie pas le schéma fondamental de l'exercice d'un pouvoir occulte sur une masse soumise²³.

Cette vision largement fantasmagorique, basée sur la négation de la motivation des individus, se heurte dès les années 1960 aux résultats de la recherche spécialisée qui, loin de confirmer les rêves de domination des foules, souligne au contraire le rôle intégrateur des *mass media* au sein d'une culture, ou encore leur fonction de mise à l'agenda de questions partagées (*Setting the Agenda*)²⁴. Dans l'intervalle, délaissé par les professionnels de la communication, le récit de l'influence occulte devient un thème récupéré par la culture de masse, tandis que l'instrumentation communicationnelle, recyclée en œuvre d'art, prend place dans les galeries des musées des médias.

23 André Franquin, Greg, *Z comme Zorclub*, *op. cit.*

24 Maxwell McCombs, Sebastian Valenzuela, *Setting the Agenda. Mass Media and Public Opinion*, Cambridge, Polity Press, 2004.

De l'autre côté du miroir. La conquête de la pensée par les techno-imaginaires

Juliette Bessette

► Les vidéos de cet article sont accessibles sur le site internet de la publication :
<https://newmedia.dfk-paris.org/bessette.html>

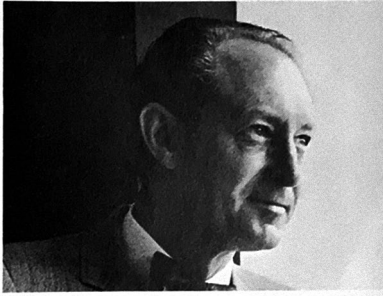
Qui n'a jamais rêvé de savoir à quoi ressembleront les formes artistiques qui n'existent pas encore ? En 1973, la revue new-yorkaise *ARTnews* publie une discussion entre deux chercheurs en prospective sur le thème « The Future and the Functions of Art »¹. La prospective est une discipline encore jeune qui ambitionne, en cette période de guerre froide, d'éclairer les choix du présent en fonction d'un avenir jugé désirable². Elle est alors à la mode tant auprès du grand public que dans les milieux universitaires et technocratiques. Rien d'étonnant, donc, à voir ces chercheurs dialoguer dans une revue d'art, d'autant moins en cette période de libre circulation des sciences humaines dans les sphères de la théorie de l'art.

Les intervenants de cette discussion vivent tous les deux aux États-Unis (fig. 1). Nés dans les années 1920, ils ont tous les deux connu, à l'âge adulte, les bouleversements sociaux intervenus à la suite de la Seconde Guerre mondiale, notamment liés à l'infusion des découvertes technoscientifiques issues de la recherche militaire dans le quotidien. Chacun à leur manière, ils s'y sont intéressés, d'abord en tant que sociologues. Puis, sans s'arrêter aux implications effectives de ces changements dans le champ social, ils ont tous les deux projeté leurs recherches dans l'avenir, arrivant ainsi à la prospective. John McHale (1922-1978), né à Glasgow, a mené une activité d'artiste et de théoricien dans le Londres des années 1950 où il a participé à l'invention du pop art,

1 Alvin Toffler, John McHale, « The Future and the Functions of Art », *ARTnews*, vol 72, n° 2, février 1973, p. 24-28, républié dans *Leonardo*, vol. 20, n° 4, hors-série 20e anniversaire : « Art of the Future: The Future of Art », 1987, p. 391-395. Article reproduit sur le site de la publication: <https://newmedia.dfk-paris.org>

2 Pour une analyse historique et idéologique des différents courants de la prospective, voir Jenny Anderson, *The Future of The World. Futurology, Futurists and the Struggle for the Post-Cold War Imagination*, Oxford, Oxford University Press, 2018.

John McHale



Alvin Toffler

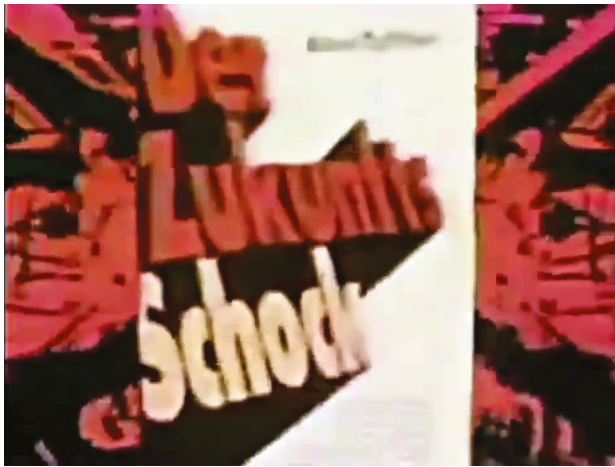
1 Portraits illustrant l'article «The Future and the Functions of Art – A Conversation between Alvin Toffler and John McHale», *ARTnews*, février 1973



2 Déclinaisons du best-seller d'Alvin Toffler, *Future Shock*, écrit en collaboration avec Adelaide Farrell (non créditée), 1970. Couvertures de différentes éditions de Bantam Books (paperback)

un mouvement déjà construit sur l'observation de l'impact culturel des changements technoscientifiques sur la vie populaire contemporaine³. Il a ensuite bifurqué vers les États-Unis et la sociologie en rédigeant une thèse sur les différentes conceptions de l'avenir dans la pensée sociale depuis le XIX^e siècle, avant d'ouvrir son propre centre de recherche en prospective⁴. Il exerce toujours une activité artistique et c'est avec cette double casquette qu'il est invité par *ARTnews* pour discuter de l'avenir de l'art et de ses fonctions.

Son interlocuteur, Alvin Toffler (1928-2016), est à l'époque un nom familier pour les lecteurs et lectrices d'*ARTnews*: il vient de publier avec sa compagne, Adelaide Farrell, un *best-seller* international, *Future Shock* [Le Choc du Futur] (1970)⁵, qui décrit la désorientation des individus et des sociétés face à l'emballement du rythme des changements (fig. 2). Son travail est issu d'une sociologie bien moins académique et n'est édifié sur aucune méthode scientifique. Quoique critiqué pour cela, *Future Shock* n'en reste pas moins un fabuleux objet de culture populaire, dont le succès agit comme le révélateur d'une sensibilité collective. L'identité visuelle du livre, qui trône aujourd'hui encore dans de nombreuses bibliothèques constituées dans les années 1970, est caractérisée par sa police de caractères futuriste et ses couleurs pop⁶.



▶ 3 Extrait (scène d'ouverture) du documentaire *Future Shock* réalisé par Alex Grasshoff à partir du livre éponyme, 1972. Disponible en ligne en intégralité : <https://www.youtube.com/watch?v=fkUwXenBokU>

- 3 Plus largement sur cette conception dans la période, voir par exemple Justus Nieland, *Happiness by Design: Modernism and Media in the Eames Era*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2020.
- 4 John McHale vit aux États-Unis depuis 1962 où il travaille avec l'architecte et ingénieur Richard Buckminster Fuller sur des projets de prospective. Sa thèse s'intitule « The Future in Social Thought: With Reference to the Social Theories of Saint Simon, Comte, Mead & Parsons » (1968, Southern Illinois University). Le centre de recherche qu'il dirige ensuite est le Center for Integrative Studies (ouvert en 1968, School of Advanced Technology, State University of New York, Binghamton).
- 5 Alvin Toffler, Adelaide Farrell (non créditée), *Le Choc du Futur* (1970), traduit de l'anglais par Sylvie Laroche et Solange Metzger, Paris, Denoël, 1971.
- 6 Voir Michael Billsborough, « Future Shock by Alvin Toffler, Random House edition (and subsequent uses) » [en ligne], *Fonts in use*, publié le 13 octobre 2017. URL : <https://fontsinuse.com/uses/18879/future-shock-by-alvin-toffler-random-house-ed> [dernier accès : 22/12/2020].

La publication de cet ouvrage constitue un tel phénomène qu'il donne rapidement lieu à un documentaire réalisé par Alex Grasshoff et narré par Orson Welles (fig. 3). La scène d'ouverture donne le ton : deux jeunes personnes approchent, leur visage est couvert d'un masque électronique qui semble avoir l'emprise sur leur conscience. En pénétrant dans leur tête, on découvre un monde technologique dans lequel défilent différentes traductions de l'ouvrage *Future Shock*, diffusé à travers le monde, comme une métaphore de la condition globale de l'être humain dans l'avenir.

La discussion publiée dans *ARTnews* est une occasion précieuse de voir opérer l'approche prospective dans le domaine de l'art. L'exercice ne consiste pas en un simple catalogue de nouveaux médias fantasmés. Sous bien des aspects proches des méthodes et des aspirations de la science-fiction, la prospective ne s'intéresse pas tant au progrès linéaire des inventions technologiques qu'à l'impact potentiel de ces inventions fictionnelles sur l'individu et les sociétés humaines⁷. Si John McHale et Alvin Toffler se prêtent au jeu de l'imagination de nouvelles technologies artistiques, c'est donc avant tout sous l'angle de la reconfiguration des expériences esthétiques qui les accompagne⁸.

Par leur ambition de montrer la voie vers des possibilités d'avenir désirables, les discours qui émanent de la recherche prospective sont d'une grande richesse sur le plan de l'histoire culturelle. Le présent article explore ce pan de l'imaginaire de l'époque qui soutient alors une course en avant dans l'expérience artistique. Il met par ailleurs en relief les affiliations de cette conception avec les mouvements contre-culturels des années 1960 aux États-Unis. À quels besoins idéologiques viennent répondre les discours de la période sur le dépassement de l'expérience esthétique par les médias ?

Cyberception⁹ : l'expérience esthétique comme pathologie informationnelle

Le constat des deux chercheurs est d'abord celui d'une reconfiguration perceptive vers un art qui n'est plus qu'expérience :

7 Isaac Asimov définit alors la science-fiction comme « la branche de la littérature qui se soucie des réponses de l'être humain aux progrès de la science et de la technologie. » Isaac Asimov, « How Easy to See the Future! », *Natural History*, avril 1975, vol 84, n° 4, p. 92. Sauf mention contraire, les traductions sont de l'autrice.

8 Cette conception est développée par Lev Manovich dans *Le langage des nouveaux médias* (2001), traduit de l'anglais par Richard Crevier, Dijon, Les Presses du Réel, 2010. Voir par ailleurs Wiebe E Bijker., Thomas P. Hughes, Trevor Pinch (éd.), *The Social Construction of Technological Systems. New Directions in the Sociology and History of Technology* (1987), Cambridge, MA, MIT Press, 2012.

9 Ce terme sera plus tard mis au point par l'artiste Roy Ascott pour décrire ces expériences perceptives qu'il qualifie de « facultés post-biologiques ». Roy Ascott, « Cyberception », *Leonardo Electronic Almanac* 2, 1994, republié dans Roy Ascott, Edward A. Shanken (éd.), *Telematic embrace: visionary theories of art, technology, and consciousness*, Berkeley, University of California Press, 2007, p. 319-326.

Alvin Toffler: On est en train d'assister au passage de la collection de « choses » à la collection d'« expériences ». On se dirige vers ce que j'appelle l'art « expérientiel ». Si tel est le cas, cela implique d'autres changements majeurs. Si l'on s'apprête à acheter des expériences, on peut le faire à travers la technologie. L'holographie, par exemple, ou la vidéo interactive.

John McHale: L'holographie n'est qu'un moyen parmi d'autres, et je pense qu'il est encore « mécanique », en un sens. Qu'en serait-il de puiser plus directement à travers...

Alvin Toffler: La stimulation électronique (sic) du cerveau ?

John McHale: Oui. Combinée à bien d'autres moyens¹⁰.

En définissant l'holographie comme un système de distribution de l'expérience « encore "mécanique" » (je souligne), McHale fait de cette technique, mise au point en 1948, l'archétype d'une compréhension somme toute assez convenue des nouveaux médias¹¹. Un pas plus loin, avec la stimulation électrique du cerveau (système nerveux central) s'opère un glissement vers une conception cybernétique : ce sont les seuls effets de l'information, transmise au cerveau par le biais d'impulsions électriques, qui constituent l'expérience esthétique¹². Le processus de perception, considéré comme un système d'information, ne fait plus nécessairement intervenir les sens humains¹³.

La stimulation électrique du cerveau est un procédé issu de la recherche médicale, largement développé depuis (fig. 4)¹⁴. La possibilité de produire une telle expérience esthétique est alors spéculative¹⁵. Mais son orientation apparaît

10 John McHale, Alvin Toffler, « The Future and the Functions of Art », *op. cit.*, p. 25.

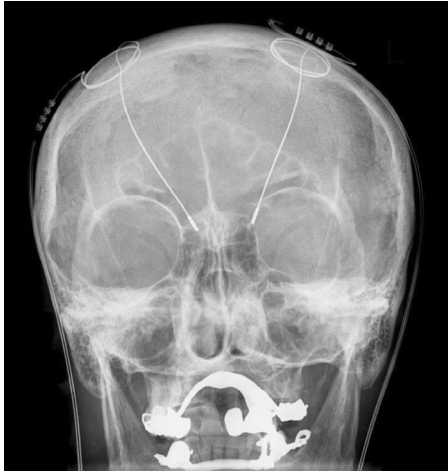
11 La nuance est faite par Pascal Krajewski : « La technique est la sous-traitance du traitement de la matière (par des machines) ; la technologie est la sous-traitance du traitement de l'information (par des appareils). » Pascal Krajewski, « Qu'appelle-t-on un médium ? », *Appareil*, publié en ligne le 11 février 2015. URL : <https://journals.openedition.org/appareil/2152> [dernier accès : 22/12/2020].

12 McLuhan a présenté le concept de « pentecôte technologique » : un « état de compréhension et d'unité universelles » dans lequel la communication serait possible, via l'électricité, « sans verbalisation aucune. » Marshall McLuhan, *Pour comprendre les médias. Les prolongements technologiques de l'homme* (1964), traduit de l'anglais par Jean Paré, Paris, Seuil, 1977, p. 102.

13 La métaphore computationnelle établie par Norbert Wiener, le fondateur de la cybernétique, agit à partir d'une analogie entre biologique, le mécanique et les systèmes d'information. La conception de la perception comme système d'information et le concept d'*écologie de l'esprit* sont ensuite développés par Gregory Bateson. Voir Fred Turner, *Aux sources de l'utopie numérique : de la contre-culture à la cyberculture : Stewart Brand, un homme d'influence* (2006), traduit de l'anglais par Laurent Vannini, Caen, C&F éditions, 2012, p. 40, p. 61-63.

14 La Deep Brain Stimulation (DBS) est notamment utilisée dans les recherches autour des maladies neurodégénératives. Pour ses incidences en termes de contrôle mental, voir Calum Mackellar (éd.), *Cyborg Mind. What Brain-Computer and Mind-Cyberspace Interfaces Mean for Cyberneuroethics*, New York, Oxford, Berghahn, 2019.

15 Les projets artistiques mis au point à l'époque dans une logique comparable, par exemple par Nicolas Schöffer, ne seront pas réalisés. À la même époque, Nicolas Schöffer parle alors de « perception neuro-nienne ». Voir Arnauld Pierre, « Visions prismatiques », dans *Nicolas Schöffer, Espace, lumière, temps*, catalogue sous la direction d'Arnauld Pierre, Villeneuve d'Ascq, LaM, 2018, p. 167-175.



4 Radiographie d'un crâne sous *Deep Brain Stimulation*, 2011, procédé actuel de stimulation électronique du cerveau avec implants d'électrodes

▶ 5 Extrait du documentaire *Dr. White's Total Body Transplant* réalisé par David Feinberg, 2009. Disponible en ligne en intégralité : <https://vimeo.com/312733426>. Ce documentaire contient des images d'expérimentations sur des animaux.



néanmoins en phase avec les derniers développements scientifiques en la matière¹⁶. Dans *Future Shock*, Toffler évoquait par exemple une récente expérience d'isolation de l'information menée sur le cerveau d'un singe par Robert J. White, chef du département de neurochirurgie du Metropolitan General Hospital de Cleveland – resté fameux pour avoir, par la suite, réalisé des transplantations de têtes de singes sur les corps d'autres singes (fig. 5). Dans l'expérience en question, le cerveau isolé est maintenu en vie après la mort de l'organisme par la liaison des carotides à un autre singe (l'irrigation sanguine est toujours opérationnelle). L'un des membres de l'équipe rapporte :

16 Dans les années 1950, José Delgado est pionnier en la matière. José Delgado, *Evolution of physical control of the brain*, New York, American Museum of Natural History, 1965. À la fin des années 1960, l'équipe de Eberhard Fetz démontre, à partir d'expériences menées sur des singes, qu'il est possible de contrôler l'activité électrique des neurones d'un être vivant, et développe les premières interfaces cerveau-machine.

L'activité du cerveau est nettement meilleure que lorsqu'il avait un corps... Cela ne fait aucun doute. J'ai même l'impression que sans ses sens il réussit à penser plus vite. Quel type de pensée, je n'en sais rien. Je présume qu'il s'agit au premier chef d'une mémoire, d'un dépôt d'informations emmagasinées quand il avait un corps; il ne peut pas se développer davantage, faute d'être nourri par l'expérience. Pourtant, ça aussi c'est une nouvelle expérience¹⁷.

Ce récit est symptomatique de l'imaginaire cybernétique de l'époque qui envisage, *in fine*, l'externalisation de la conscience par le biais de l'électronique. L'expérience écarte les processus naturels de perception par stimuli sensoriels pour se concentrer directement sur l'information traitée par le cerveau. Si l'on connaît mal la nature de la pensée ainsi produite, on retient de ce témoignage qu'elle est considérée comme plus performante (penser «plus vite»). Dans *ARTnews*, McHale et Toffler envisagent un avenir de l'art élaboré à partir de nouvelles technologies de perception qui seraient, de la même manière, plus adaptées à l'environnement humain tel qu'ils le conçoivent alors, c'est-à-dire permettant une absorption rapide et efficace d'une information considérée comme pure.

Pour donner à imaginer ce nouveau processus de perception – et puisqu'il ne s'agit pas encore de mener ce type d'expérience neurophysiologique sur des humains, du moins pas dans une visée artistique – McHale propose de partir d'une simple expérience de privation sensorielle, qui peut aboutir à des effets comparables. La privation sensorielle permet en quelque sorte de repartir de zéro dans le processus de perception, et donc, par la suite, d'isoler l'information «pure» reçue par chacun des sens sollicités ou par tout autre moyen de transmission de l'information. McHale se passe de tout commentaire technique sur la mise en œuvre de ce dispositif pour se concentrer sur ses mécanismes, ses *pathologies*:

On a étudié la pathologie de la privation sensorielle avant d'en arriver à sa physiologie. Imaginez un mouvement artistique qui se déploie à partir du développement de la psychologie de la privation sensorielle, et qui commence alors à travailler sur l'enrichissement de la stimulation sensorielle dans des ensembles «expérientiels» – ce que vous appelez des «morceaux» d'information. Et tout ça à travers des moyens traditionnels – l'imprimé, le son, les images, ce genre de choses. On n'en parle pas encore beaucoup en termes d'odeurs ou d'expériences tactiles – un registre duquel l'on commence à peine à s'approcher¹⁸.

17 Leo Massopust, docteur en neurophysiologie et membre de l'équipe pour cette expérience, cité par Alvin Toffler, Adelaide Farrell (non créditée), *Le Choc du Futur*, *op. cit.*, p. 210.

18 John McHale, «The Future and the Functions of Art», *op. cit.*, p. 25.

Ici, les stimuli sensoriels sont réintroduits comme procédés de perception, et ce dans l'étendue de leur diversité¹⁹. Plus impromptu encore: l'expérience peut tout à fait se réaliser à travers des médiums artistiques « traditionnels ». En réalité, dans cette conception de l'avenir de l'art, le médium n'a aucune importance, toute l'attention étant concentrée sur le *processus* de réception de l'information. En partant des effets de la privation sensorielle, McHale envisage le corps humain comme une machine que l'on peut nettoyer, réinitialiser sur le plan sensoriel, puis venir alimenter par paquets expérientiels: une vision totalement cybernétique, qui imprègne alors de nombreux domaines de la recherche aux États-Unis. Dès les années 1950, le neuropsychologue John C. Lilly, chercheur au National Institute of Mental Health, avait mis au point un caisson d'isolation pour mener des expérimentations scientifiques de privation sensorielle²⁰. Lilly estime, et ce sont ses termes, que cette absence de tout stimulus extérieur pourrait permettre à l'esprit humain de s'approcher de celui d'un ordinateur, et donc d'attendre un degré supérieur de conscience²¹. Il envisage la conscience, qui est son principal objet d'études, à partir de ses différents états modifiés et mène également des expérimentations avec des drogues psychédéliques, qui aboutissent à des effets (des pathologies) comparables à la privation sensorielle: des hallucinations. Par la suite, Lilly se rapproche des milieux contre-culturels qui expérimentent eux aussi ces différentes propositions dans cette même vision d'un humain-ordinateur, dans une démarche d'extension de la conscience²². L'historien des médias Fred Turner, qui a étudié ces circulations culturelles de la cybernétique, qualifie les drogues hallucinogènes de « technologies de proximité²³ »: des nouveaux médias sous forme de vecteurs physico-chimiques. McHale et Toffler suivent un cheminement assez similaire dans leur exercice de projection dans l'avenir de l'art. Après cette proposition de privation sensorielle

19 Ce qui entre en adéquation avec les recherches artistiques contemporaines: la même année, George Maciunas publie son *Diagram of Historical Development of Fluxus and Other 4 Dimensional (sic), Aural, Optic, Olfactory, Epithelial and Tactile Art Forms*.

20 John C. Lilly a aussi mené des opérations de stimulation du système nerveux au moyen d'électrodes et est à l'origine de ce qui sera par la suite nommé « Lilly wave ». Voir sa présentation sur le site dédié à John C. Lilly, dont l'expérience de visite est agréablement guidée par des dauphins psychédéliques (il a également travaillé sur la communication chez les dauphins): URL: <https://www.johnclilly.com/lillywavex.html> [dernier accès: 22/12/2020]. Sur l'isolation sensorielle voir Jeffrey S. Kaye, « Isolation. Sensory Deprivation, and Sensory Overload: History, Research, and Interrogation Policy. From The 1950s to the Present Day », *Guild Practitioner*. vol. LXVI, n° 1, printemps 2009. p. 2-17.

21 John C. Lilly, *Programming and metaprogramming in the human biocomputer: theory and experiments*, Portland, OR, Coincidence Control Publishing, 1968.

22 Le *Whole Earth Catalog* de Stewart Brand, revue phare de la culture hippie, plébiscite une « cuve de privation sensorielle en kit » [*Sensory Deprivation Tank Kit*] inspirée du caisson d'isolation sensorielle de Lilly. Le « Samadhi Tank Kit » est proposé pour 900 \$. Stewart Brand commente: « In cahoots with Lilly, Samadhi is offering a kit for a wooden tank which includes all the essential hardware - filters, temperature control, air circulation, etc. The wood may be bought locally for about \$75. » (*Whole Earth Catalog*, reproduit dans Felicity Scott, *Acid Visions, L'architecture sous LSD* (2006), traduit de l'anglais par Pierre Edeikins et Hélène Sirvens, Paris, Éditions B2, 2012, p. 46, sans référence).

23 Fred Turner, *Aux sources de l'utopie numérique, op. cit.*, p. 79.

vient l'évocation d'un « artiste-chimiste » qui assemblerait des capsules de drogues selon les effets esthétiques recherchés. Cela pourrait être « un repas, des couleurs, des lumières, des sons, du sexe – chacune d'entre elles agencée avec précision selon un programme chimique prédéterminé²⁴. »

Amplification de la conscience et nouveaux médias imaginaires

Peu importe, donc, que le médium soit « traditionnel », neuro-électrique ou physico-chimique. Le critère de nouveauté n'est pas premier – dans cette projection, le véhicule, le système de distribution de l'expérience est variable et interchangeable. Précisément, l'avenir de l'art est caractérisé par cette diversité de choix de médium. L'idée, tout droit venue des théories du pop art anglais, est, comme l'explique McHale en connaisseur, de « se frayer un chemin au-delà de la notion victorienne selon laquelle l'art possède un certain type d'unité [...] nous nous sommes battus pour s'extirper de ce carcan et qu'il soit admis que [l'art] est aussi divers que n'importe quel autre domaine ou n'importe quelle autre gamme de l'activité humaine²⁵. » À l'avenir, le critère serait que l'art permette l'élargissement de la mobilité physique ou psychique, c'est-à-dire un dépassement de la condition humaine naturelle.

Cette verve prospective est ancrée dans une conception de la technologie (le médium) comme moyen d'amplification (plutôt qu'extension) du système sensoriel humain²⁶. Les artistes pop anglais prônaient déjà, dans les années 1950, des expériences perceptives élargies et intermédia en reflet de la condition de la société de l'information et à destination des masses²⁷. La filiation est directe, par l'intermédiaire de McHale, avec les théories et environnements de l'Expanded Cinema, qui voient le jour aux États-Unis au tournant des années 1970²⁸. La scène artistique regorge alors d'environnements intermédia dont la rencontre

24 Alvin Toffler, « The Future and the Functions of Art », *op. cit.*, p. 25. Sur ce thème, voir Miguel Egaña, Fabrice Flahutez (éd.), *Arts drogués - Expériences psychotropiques et création artistique*, Nanterre, Presses universitaires de Paris Ouest, 2014.

25 John McHale, *Ibid.*, p. 26.

26 Marshall McLuhan utilise le mot *médium* dans le sens de technologie. C'est également la conception de Richard Buckminster Fuller, avec qui John McHale a étroitement collaboré tout au long des années 1960. « Amplification » est le terme retenu par les éditions B2 dans la traduction de Felicity Scott, *Acid Visions*, *op. cit.*, voir note 6, p. 64.

27 Cette conception est mise en œuvre par Richard Hamilton, John McHale et John Voelcker dans la *Fun House* de l'exposition *This is Tomorrow* (1956). Voir par exemple John-Paul Stonard, « Pop in the Age of Boom: Richard Hamilton's "Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?" », *The Burlington Magazine*, CXLIX, septembre 2007, vol. 149, n° 1254, p. 607-620.

28 Dans la préface son ouvrage séminal *Expanded Cinema*, Gene Youngblood se réfère à John McHale aux côtés de trois grands noms de la théorie des médias contemporaine : « Ma dette envers les pensées de R. Buckminster Fuller, John McHale, Norbert Wiener et Marshall McLuhan est très claire ». Il évoque plus particulièrement sa vision de l'art comme réseau d'information environnemental global, comme l'explique le chapitre « The Artist as Design Scientist ». Citation : Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, New York, E.P. Dutton, 1970, p. 44.

avec les idéaux de la contre-culture aboutit, depuis quelques années, au mythe de l'extériorisation de la conscience par conditionnement environnemental²⁹. L'activation du média LSD dans de tels environnements est censée redoubler ces effets de conscience.

Les « acid tests », festivals intermédia expérimentaux organisés au mitan des années 1960 par le groupe hippie des Merry Pranksters, répondent à ce concept³⁰. Clair Brush, journaliste pour *Los Angeles Free Press*, un magazine underground qui servira de plateforme de diffusion aux théories de l'Expanded Cinema, se rend à l'un de ces « acid tests » dans le cadre d'un reportage³¹. Elle rapporte par la suite un phénomène de sur-stimulation de son système nerveux à travers ces différents médias. Cette surcharge sensorielle est l'opposé des expérimentations de privation sensorielle et aboutit aux mêmes effets hallucinatoires. Son témoignage, somme toute assez banal, nous interpelle lorsqu'elle évoque son expérience vécue d'un nouveau média imaginaire : « les gens dansaient... Quelqu'un est venu vers moi, j'ai fermé les yeux, et il a projeté des images, avec une machine, sur l'intérieur de mes paupières (j'y crois, vraiment... J'ai demandé, ils avaient une machine comme ça)...³² » Clair Brush met donc en mots l'expérience cybernétique d'un nouveau médium fantasmé. Dans son récit, les images visualisées ne sont pas le fruit d'une information hallucinatoire (c'est-à-dire produite de l'intérieur d'elle-même) mais proviennent d'une *machine*, donc par l'intervention d'un médium. Elle décrit ce que McHale et Toffler auraient pu envisager pour l'avenir de l'art, eux qui sont ouverts à des dispositifs et à une gamme d'expériences de perception « que nous n'avons pas encore commencé à explorer³³ ». À un détail près : là où Clair Brush dépeint un phénomène d'ouverture des portes de la perception³⁴ et de lâcher-prise, McHale et Toffler évoquent au contraire des expériences artistiques maîtrisées, voire *prédéterminées*. Dans leur configuration, l'artiste-programmeur garde le contrôle sur l'alimentation informationnelle ou sur la régulation du flux d'information.

29 Le *Movie-Drome* de Stan VanDerBeek mérite une attention toute particulière, mais on peut citer, à titre d'exemples, les œuvres de Timothy Leary, Yayoi Kusama, Les Levine, Billy Klüver, John Cage, Robert Rauschenberg, Andy Warhol, le « theatre of mixed means », etc.

30 Voir le documentaire « Tripping » (1999, Rocket Science Laboratories) de Vikram Jayanti, qui retrace le voyage des Merry Pranksters à travers de nombreuses images d'archive. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=Uh2kK5IfS-8> [dernier accès : 22/12/2020]

31 Clair Brush travaille pour Art Kunkin, fondateur du *Los Angeles Free Press* et qui édite une section d'actualité sur le milieu contre-culturel de la ville. Il s'agit du Watts Acid Test organisé le 12 février 1966 à Los Angeles, et considéré comme une forme de climax du mouvement hippie psychédélique, diffusant leurs expériences d'amplification de conscience à une échelle de masse. Son expérience psychédélique est rapportée par Tom Wolfe dans son roman-reportage *Electric Kool-Aid Acid Test*. La scène se déroule dans un hangar et sur fond de musique du groupe psychédélique Grateful Dead. Voir Tom Wolfe, *The Electric Kool-Aid Acid Test* (1968), New York, Picador, 2008, p. 230-275.

32 *Ibid*, p. 274, traduit de l'anglais par Daniel Mauroc, *Acid Test*, Paris, Seuil, 1975, p. 357.

33 John McHale, « The Future and the Functions of Art », *op. cit.*, p. 25.

34 En référence à la formule de Aldous Huxley, par la suite brandie en étendard dans les milieux hippies (Aldous Huxley, *The Doors of Perception*, Londres, Chatto & Windus, 1954).

C'est ici que se disjoignent leurs imaginaires. Tous estiment baigner, plus largement, dans une époque de sur-stimulation sensorielle. Mais là où certains milieux cherchent à pousser artificiellement cette sur-stimulation jusqu'à un basculement fantasmé dans une conscience renouvelée, Toffler, en particulier, y voit au contraire un danger, voire une forme de dégénérescence. Cette saturation est en fait précisément ce qui constitue à ses yeux le « choc du futur ». De larges spéculations psychologisantes le font aboutir à ce scénario: les différents changements, notamment technologiques, auxquels les individus sont continuellement soumis bombardent leur système nerveux de telle manière qu'ils empêchent toute prise de décision rationnelle et contrôlée. La surcharge psychique qui en découle affecte leur aptitude à agir de manière raisonnable et altère les processus de prise de décision. Toffler, décidément alarmiste, parle encore dans son *best-seller* d'une « maladie sociale au pouvoir dévastateur³⁵ » causée par cette perte de maîtrise, considérant ce choc comme l'un des facteurs aggravants de la criminalité aux États-Unis. « Le choc du futur est la réponse à la sur-stimulation. Il survient lorsque l'individu est forcé d'agir au-delà des limites de son "intervalle d'adaptation"³⁶. »

L'art et l'alternative

Les deux prospectivistes se rejoignent autour du rôle potentiel de l'art dans la structuration d'une société alternative idéale³⁷. Rappelons que dans la conversation d'*ARTnews*, l'expérience esthétique se charge d'emblée d'une visée fonctionnaliste (« The Future and the Functions of Art »). Toffler l'énonce en ces termes: la tâche de l'artiste, devenu ingénieur social, est désormais

« de définir des sentiers alternatifs vers l'avenir, d'autres voies pour faire face aux pressions immédiates exercées sur la civilisation ou sur l'individu. En effet, [l'artiste dit] au décideur, que ce soit dans les affaires, dans la politique ou dans la sphère privée: [...] "Ton éventail de réponses potentielles au changement est bien plus large que tu ne l'imagines."³⁸ »

C'est la vision sociale et la rhétorique universelle des idéaux cybernétiques. En cela, Toffler retrouve à nouveau, dans une circulation paradoxale, les idéaux

35 Alvin Toffler, Adelaide Farrell (non créditée), *Le Choc du Futur*, *op. cit.*, p. 179.

36 *Ibid.*, p. 330.

37 McHale est proche d'un courant international de recherche prospective revendiquant une démarche d'expérimentation sociale (Robert Jungk, Johan Galtung), quand Toffler rejoint un courant plus lié à une idéologie libertarienne et néo-conservatrice. Pour une étude de ces différentes conceptions et méthodes de prospective, voir Jenny Andersson, *The Future of the World*, *op. cit.*

38 Alvin Toffler, « The Future and the Functions of Art », *op. cit.*, p. 27.

de la contre-culture avec laquelle il partage, *in fine*, l'horizon imaginaire du technohumanisme.

Ce discours stéréotypé du potentiel impact d'expériences esthétiques inédites sur la sphère sociale suscite de nombreuses interrogations critiques. Lors de la parution de cette conversation dans *ARTnews*, les écueils des expériences contre-culturelles, fondées sur ces mêmes ressorts, ont déjà éclaté au grand jour³⁹. Pourtant, un pan de la prospective semble prendre le relais d'un techno-libertarianisme fondé sur la promesse d'invention d'un nouveau mode de vie social à partir d'expériences individuelles. Cependant, cette fois, ces expériences sont maîtrisées: le laisser-aller sauvage de l'information dans le corps humain est une limite qui ne doit pas être dépassée. La délivrance de l'information par «ensembles "expérientiels"» apparaît, dans un environnement saturé de stimuli, comme un moyen de reprendre la main sur son flux et ses modalités d'assimilation. Mais la question de qui détient ce contrôle n'est pas évoquée. En l'occurrence, c'est l'artiste qui conçoit ou active les médias et gère la nature comme l'intensité des stimuli. Il interfère ainsi dans le processus naturel d'intégration sensorielle, c'est-à-dire sur la régulation de l'expérience de l'environnement par le cerveau en fonction de la pertinence de tel ou tel stimuli⁴⁰. En intervenant sur cette modulation sensorielle, l'artiste outrepassé donc la production d'un environnement artistique et *conditionne* directement la réponse du spectateur à l'expérience esthétique. Les artistes deviennent tout simplement des «modélistes de l'expérience recrutés parmi les membres les plus inventifs de la société⁴¹».

Ces idées, émises au début des années 1970, ne peuvent qu'interpeller quant au degré envisagé de pénétration dans la pensée individuelle et dans l'organisation des sociétés. D'autant que, comme nous l'avons vu, l'art est alors voué à se fondre totalement dans l'environnement informationnel et à englober toutes les activités humaines, dans une conception environnementale toute mcluhanesque⁴².

Optimisme techno-libertarien et manipulation mentale

39 Pour l'historienne de l'art Larisa Dryansky, l'échec se situe dans le déploiement d'une vision individualiste de la liberté de choix: «s'est produite une dépolitisation du *surround*, les mouvements contre-culturels ne retenant plus de l'idéal de la personnalité démocratique que la seule aspiration à l'épanouissement personnel». Larisa Dryansky, Préface de Fred Turner, *Aux sources de l'utopie numérique*, op. cit., p. 19. Dans cet ouvrage de référence, Fred Turner démonte consciencieusement les mécanismes des dispositifs multimédias issus du champ artistique par lesquels les facultés de perception seraient mises au service d'un idéal démocratique.

40 L'approche et la théorie de l'intégration sensorielle sont élaborées à la même époque par la chercheuse états-unienne Anna Jean Ayres: voir *Sensory Integration and the Child*, Los Angeles, Western Psychological Services, 1979.

41 Alvin Toffler, Adelaide Farrell (non créditée), *Le Choc du Futur* op. cit., p. 228.

42 Marshall McLuhan, *Pour comprendre les médias*, op. cit.

Dès leur apparition, il est pourtant évident que ces nouvelles expériences cybernétiques flirtent avec la manipulation mentale dès lors qu'intervient un agent extérieur⁴³. Ken Kesey, le leader des Merry Pranksters et organisateur principal des « acid tests », a découvert le LSD à l'occasion de recherches menées par la CIA en partenariat avec des universités états-uniennes dans le but de développer, en pleine guerre froide, une arme de guerre chimique pour rendre l'ennemi inopérant. Son roman *Vol au-dessus d'un nid de coucou*, par lequel il s'est fait connaître, a d'abord été traduit en français sous le titre *La machine à brouillard*, plus évocateur de cette conception cybernétique du contrôle des individus qu'il dénonce dans les hôpitaux psychiatriques⁴⁴. Dans le cadre du projet MK-Ultra, la CIA a également mené des expériences de privation sensorielle pour étudier des processus de torture psychique et de lavage de cerveau⁴⁵. Ces différentes méthodes étaient notamment utilisées pour des tentatives de « remise à zéro » de la mémoire psychique des individus, qui évoquent le *reboot* sensoriel proposé par McHale dans *ARTnews*⁴⁶. C'est l'envers de ces penchants libertariens : le dérèglement des procédés de réception de l'information ouvre la voie à une orientation prédéfinie de l'expérience, voire de la conscience, et à une intervention sur les procédés de mémoire. Cette course en avant de la biotechnologie est mise en image sans ambiguïté dans le documentaire *Future Shock* (fig. 6).



▶ 6 Extrait du documentaire *Future Shock* (1972) évoquant des possibilités prochaines d'interventions sur la mémoire par le biais de drogues et d'électrostimulation.

- 43 Sur le contrôle mental et l'art à cette période, voir le site du projet de recherche « MIND CONTROL, Radical Experiments in Arts and Psychology » (HEAD-Genève, 2013-2016). URL : <http://mindcontrol-research.net> [dernier accès : 22/12/2020] ; et Pascal Rousseau (éd.), *Mind Control : Art et conditionnement psychologique (XIX^e-XXI^e siècles)*, Paris, Éditions de la Sorbonne, 2019.
- 44 Ken Kesey, *One Flew Over the Cuckoo's Nest* (1962), traduit de l'anglais par Michel Deutsch, *La machine à brouillard*, Paris, Stock, 1963.
- 45 Voir par exemple Martin Lee, Bruce Shlain, *Acid Dreams: The Complete Social History of LSD: The CIA, the Sixties, and Beyond*, New York, Grove Press, 1985.
- 46 Dès les années 1950, c'est le cas du programme de *psychic driving* du psychiatre Ewen Cameron qui, du fait de la violence de ses techniques de manipulation mentale, sera par la suite surnommé « Dr Shock ». Ewen Cameron, « *Psychic driving* », *American Journal of Psychiatry*, vol. 7, n° 112, janvier 1956, p. 502-509.

McHale et Toffler ne semblent pas voir d'inconvénient à des démarches artistiques à venir qui s'apparenteraient donc à une forme de *hacking* du système biologique humain⁴⁷. L'intégration de leurs effets au sein de processus organiques de traitement de l'information apparaît comme le chemin déjà tout tracé⁴⁸. L'art, qui consiste alors en un travail sur les processus de communication dans un environnement plus ou moins simulé, est sur la voie de la virtualisation⁴⁹. À travers une gamme de valeurs technophiles, ils envisagent l'avenir des expériences esthétiques sous l'angle d'une co-évolution de la technologie, de l'humain et de l'art⁵⁰.

L'échappée

On peut interpréter cette conception optimiste du devenir et des fonctions de l'expérience esthétique comme un moyen de s'armer face aux bouleversements existentiels de l'époque aux États-Unis, notamment les transhumanisme et posthumanisme, *leitmotif* du triumvirat industrialo-militaro-universitaire⁵¹. La cybernétique a remis en question la vision de l'humain par la circulation et la rétroaction incessante de l'information entre l'environnement et le corps, ainsi que par la conceptualisation d'une expérience humaine délivrée par d'autres voies que la voie organique (le cerveau traitant une information non-sensorielle)⁵². Il en va de même pour les *trips* sous LSD qui favorisent un détachement du corps physique. L'intensification de l'expérience esthétique par des procédés artificiels apparaît comme une réponse à l'injonction à outrepasser les normes perceptives telles qu'elles sont alors fixées. Les expériences psychédéliques ou

47 Alvin Toffler évoque une « industrie de l'expérience » et imagine, dans un futur proche (peut-être avant l'an 2000), une société qui « disposera de tout un arsenal de robots, d'ordinateurs perfectionnés, de drogues modifiant la personnalité, de sondes cérébrales stimulant les centres du plaisir et de gadgets technologiques du même acabit » (*Le Choc du Futur*, *op. cit.*, p. 227-228).

48 Sur ce thème, voir par ailleurs les théories de MCHale publiées sous la formule générique « Man + », par exemple : John MCHale, « System Simulation, Man Plus », *Behavioral Science, Journal of the Society for General Systems Research*, 1975, vol. 20, n° 1, p. 47-56.

49 Dans *Le Choc du Futur*, les « environnements simulés » sont l'une des catégories d'expériences du futur. *Op. cit.*, p. 223. Frank Popper, dans *From Technological to Virtual Art* (Cambridge, MIT Press, 2006) englobe dans l'art virtuel ce qui sera fait à partir des nouveaux médias à partir des années 1980. Cependant cette conception de l'art est intégrée dès la fin des années 1960 avec Jack Burnham (*Beyond Modern Sculpture*, 1968), ou Gene Youngblood (*Expanded Cinema*, 1970), dont les théories de l'art sont toutes deux très proches de celle de John MCHale.

50 Voir par exemple John MCHale, « Science, Technology, and Change », *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, vol. 373, n° 1, septembre 1967, p. 120-140. Cette conception sera plus tard développée par les théories de Donna Haraway. Voir le *Manifeste Cyborg* (1984), traduit de l'anglais par Nathalie Magnan, Paris, Exils Éditeur, 2007.

51 Sur les notions d'information et d'incarnation, voir N. Katherine Hayles, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago, University of Chicago Press, 1999.

52 Pour une étude des liens entre transhumanisme, libertarianisme et totalitarisme, voir Sébastien Caré, « La route (libertarienne) de la servitude (transhumaniste) », *Raisons politiques*, vol. 74, n° 2, 2019, p. 13-28.

les propositions de *ARTnews* pour l'avenir de l'art sonnent, malgré leurs écarts de tons, comme des échappatoires constructives, pour l'avenir, à la contrainte présentée comme inévitable du bouleversement de la condition humaine⁵³. C'est le versant positif du récit technologique et de ses potentialités dans l'environnement global. McHale, qui meurt à la fin des années 1970, ne verra pas ces promesses ensuite portées par les industries de l'information lors du développement du numérique. Toffler, lui, deviendra l'un des fers de lance de la pensée techno-libertarienne⁵⁴.

Dans les années 1970, l'immense succès du *Future Shock* d'Alvin Toffler agit comme un indicateur du techno-imaginaire d'une époque dans une forme de culture populaire globalisée. Sa construction narrative répond manifestement à un très puissant horizon d'attente, celui d'une reprise de contrôle urgente de chaque individu sur les expériences et les innovations technoscientifiques, et donc sur le modelage de son propre avenir. Pour endiguer l'inquiétude de l'incertain, sa rhétorique prospective laisse par ailleurs entrevoir un nouveau paradigme sociotechnique, plus clément pour l'espèce humaine ou post-humaine. Il pourra se réaliser d'une part par une entreprise de planification technologique, et d'autre part par le biais de l'adaptation de cette espèce à son environnement cybernétique. La réalisation de ce paradigme brillerait alors au loin à travers les potentialités de médias adéquats – c'est-à-dire venant répondre à cet horizon d'attente – opérant dans un champ artistique élargi. C'est l'étape suivant le *voyage* (le *trip* sous LSD)⁵⁵. Comme le pointe McHale, « Alice a non seulement voyagé au Pays des Merveilles, mais elle est aussi passée de l'autre côté du miroir!⁵⁶ » Ces idéaux trouveront leurs prolongements dans la cyberculture devenant progressivement culture dominante au cours des décennies suivantes⁵⁷. En 1989, l'un des numéros de la revue cyberpunk *Mondo 2000*, qui s'ouvre avec une section « Future Media », rend compte dans ses pages

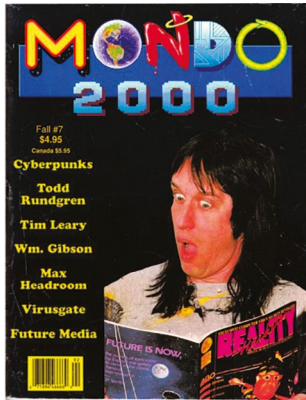
53 Voir, par la suite, le courant transhumaniste de l'extropianisme et la revue *Extropy*, dont le slogan original lors de sa création en 1988 était : « Vaccine For Future Shock ». L'« Extropic Art Manifesto » (1997) de Natasha Vita-More intègre ces valeurs d'optimisme et d'action sociale sur le temps long de l'avenir lointain à la perspective désormais « néo-cybernétique » des transhumains.

54 En 1994, Toffler participe à la rédaction du manifeste « *Cyberspace and the American Dream: A Magna Carta for the Knowledge Age* » avec Esther Dyson, Geroge Gilder et George Keyworth. Par un jeu d'analogies entre contre-culture et cybernétique, le texte démontre que le mode immatériel de l'information ne peut se réaliser politiquement que dans la pensée libertarienne. Voir Richard K. Moore, « Cyberspace Inc. and the Robber Baron age: An Analysis of PFF's "Magna Carta" », *The Information Society*, vol. 12, n° 3, 1996, p. 315-323 [consulté en ligne]. Sa carrière le mène ensuite au plus proche du pouvoir républicain, plus particulièrement de Newt Gingrich, qui préside la Chambre des Représentants entre 1995 et 1999. Il est alors l'un des moteurs de la dérégulation des marchés (notamment dans les télécom), toujours avec ce même argument de recherche de changement social.

55 Pour une histoire culturelle du LSD, voir Jay Stevens, *Storming Heaven: LSD and the American Dream*, New York, Grove Press, 1998.

56 John McHale, *The Changing Information Environment*, Londres, Elek, 1976, p. 108.

57 Voir Fred Turner, *Aux sources de l'utopie numérique*, op. cit. Voir également les activités de la Cyberdelic Society URL : <https://www.cyberdelicsociety.com> [dernier accès : 22/12/2020].



**COATES takes SMARTS
Through the Looking Glass**
“Curiouser and curiouser!”



San Francisco's premier multimedia performance venue, Garage Center for Contemporary Culture, recently had the honor of presenting a special event in its state-of-the-art space: a cybernetic performance by Lewis Carroll. Carroll's story is a tale of a young girl who falls down a rabbit hole and enters a world of high technology. In the world, he's hooked 15 leading-edge digital video cameras together around the room. The MARSYI members Steve John, NCT, has created the art of one of these cameras. Coates and his associates are also investigating the state of the art in virtual reality technology and music.

Coates suggests that Lewis Carroll was "a highly trained neurologist." "What's the 'personality disorder' in the small child's label for his medicine. Coates has identified patterns in the literature that point to a number of different personas, including the Victorian child, the child who is, and of course, the one year old girl. I believe that to repeat this event is a re-creation of Lewis Carroll or to be fact of the small child in the original appearance. Coates is looking at the literature of Lewis Carroll as a child's world for an explanation that could hold up going the other way.

The project is a collaboration with the nationally known American Contemporary Theater. It will be presented at the University of California, Berkeley, to create the kind of stage magic Garage Center is famous for. The show will open in early October at NCT's City Theatre in San Francisco. ■



7 & 8 Couverture et double page de la revue cyberpunk *Mondo 2000*, no 1, 1989
Consultable en ligne en intégralité : <https://archive.org/details/Mondo.2000.Issue.01.1989>

«Art & Kultur» d’un dispositif intermédia fondé sur le système nerveux de Lewis Carroll, qui invite à son tour à faire passer son esprit tout entier «de l’autre côté du miroir» (fig. 7 et 8).

Que faut-il comprendre par cette expression? Au-delà de la simple désorientation sensorielle, l’expérience métaphysique d’Alice est celle d’une modification de sa perception de l’espace-temps, de son identité, de sa mémoire et de sa conscience. En termes neurologiques, cette altération de la perception ou de l’expérience a donné son nom au «syndrome d’Alice au pays des merveilles», considéré comme un trouble dissociatif dont l’un des symptômes porte le nom de *déréalisation*⁵⁸. McHale et Toffler envisagent donc de provoquer à dessein, par l’intervention directe sur le système nerveux, ce qui était alors – et est toujours – classifié comme troubles neurologiques afin d’en faire l’avenir de l’expérience esthétique. L’art deviendrait un jeu artificiel avec les mécanismes internes de la psyché, dont l’éventuelle prise de possession par l’artiste n’apparaît pas comme un écueil flagrant. L’expérience esthétique semble en tout cas promise à une grande intensité.

58 John Todd, «The syndrome of Alice in Wonderland», *Canadian Medical Association Journal*, vol.73, n°9, 1955, p. 701-704. URL: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC1826192/?page=4> [dernier accès: 22/12/2020]. Pour un état actuel des qualifications de ce syndrome, voir par exemple Jan Dirk Blom, «Alice in Wonderland syndrome A systematic review», *Neurology Clinical Practice*, vol. 3, n° 6, juin 2016, p. 259-270.

Aux bords de l'immersion. Entre esthétique de l'occultation et éthique de l'inconséquence

Bruno Trentini

Introduction

La popularisation des nouveaux médias et des nouvelles techniques numériques en général s'est accompagnée, dans l'opinion commune, de l'idée que leur utilisation coupait du vrai monde¹. Cette crainte est justement l'occasion de repenser la conception même de la réalité à la suite de l'essor des pratiques numériques. Pourquoi en effet ne pas considérer que, au lieu de couper de la réalité, ces expériences en feraient partie intégrante? Il y a sans doute une conception spontanée de la réalité fondée sur un *hic et nunc* qui ne résiste pas à la moindre expérience de l'ailleurs. Il y a aussi peut-être une conception *trop* pragmatique du vrai monde qui en extrait ce qui en semble accessoire. Dans tous les cas, le constat est que la conception de « vrai monde » ne semble plus capable d'accueillir toutes les expériences que, pourtant, il propose: passer du temps sur les réseaux sociaux ne relève pas du « vrai monde » de manière évidente, tout comme jouer aux jeux vidéo. Cette dissonance entre le fait – ces pratiques sont pourtant bien réelles – et la conception qu'on peut en avoir – ces pratiques coupent de la réalité – est le symptôme d'une perte de signification de l'idée qu'on se fait du « vrai monde ». Le vrai monde est dès lors juxté de plein de petits faux mondes, comme un archipel d'îlots virtuels autour d'un continent de terre ferme. Or, cette représentation fondée sur l'isolement et l'étanchéité des îlots est éthiquement dangereuse: si elle semble sauvegarder la terre ferme propre au vrai monde, elle en vient à nier sa pleine réalité. Elle ne la nie pas en disant qu'il s'agit de représentations et de constructions, voire d'illusions. Elle la nie de manière autrement plus alarmante. Elle la nie par la construction de frontières mentales qui viennent se surajouter aux frontières géographiques, sociales, culturelles, économiques, etc. Ce qui se joue avec de telles frontières mentales dépasse peut-être la conception goffmannienne du cadre

1 Des études sont venues appuyer l'opinion commune, notamment dans les cas d'addiction. Voir par exemple le fait que l'OMS inclut le « trouble du jeu vidéo » dans la 11^e révision de la Classification internationale des maladies (CIM-11) en opposant cette pratique aux activités quotidiennes. URL: <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/fr/> [dernier accès: 16/09/2020].

de l'expérience normale²: les expériences qui semblent couper de la réalité ne peuvent pas précisément être décrites comme des expériences mondaines en abyme – des expériences d'un monde imbriqué dans le monde réel, voire des cadres, toujours au sens de Goffman. Il semble plus juste de les décrire comme étant des expériences *paramondaines* – des expériences d'un monde à côté du monde réel. Or, cette description, si elle est plus précise, montre bien que ces activités, du fait de leur multiplication, tendent à vider le monde de ses propres situations à expérimenter pour n'en laisser que des ersatz d'expériences, que des simulations en marge du monde.

Ce texte espère notamment proposer une hypothèse pour permettre de distinguer une expérience mondaine d'une expérience paramondaine: le critère le plus pertinent semble être relatif à l'inconséquence éthique de ses comportements – du moins dans la conviction, parfois fausse, que ses comportements au sein du paramonde n'ont pas les mêmes conséquences que s'ils avaient eu lieu dans le monde réel. Dès lors, on prend des risques dans un jeu vidéo, on tire sur des personnes au paintball et, dans un registre bien plus grave, des insultes sont abondamment assénées sur les réseaux sociaux, comme si aucune conséquence légale ou psychologique ne pouvait s'en suivre. L'enjeu de ce texte est ainsi double:

- il s'agit d'une part de comprendre ce qui sous-tend la possibilité même de telles compartimentations de l'expérience. Il y aurait bien entendu une grande étude à mener sur cette question en mobilisant de nombreuses disciplines et de nombreux paramètres. Il y a très probablement des éclairages possibles en provenance d'analyses culturelles, sociales et également économiques. Ne pouvant investir tous ces champs, l'argumentation se restreint principalement à comprendre la compartimentation de l'expérience par le prisme cognitif – un prisme déjà multifactoriel puisqu'il inclut des études sur la perception, l'action, l'attention, etc.;

- d'autre part, puisque l'expérience compartimentée apparaît problématique ne serait-ce que d'un point de vue éthique, il s'agit de voir comment la démanteler. Des pratiques artistiques contemporaines semblent aller dans ce sens. Elles ne proposent pas des expériences de bulles découplées du monde, mais au contraire elles alertent les individus sur la dangerosité de leur croyance à penser l'autonomie et l'inconséquence éthique de leurs expériences. L'art est un vecteur intéressant pour observer les expériences paramondaines justement en ce que de nombreuses œuvres visent une autonomie relative: les arts du temps

2 Dans la conception exposée par Erving Goffman, le cadre n'est pas l'exception, mais est tout le temps présent. La présente réflexion s'inscrit dans le prolongement de cette idée à de nombreux égards, mais s'en distingue toutefois sur le fait que, précisément, dans la situation immersive, le cadre ne garantit pas une conviction de la réalité, mais au contraire une conviction d'échapper à la réalité. Pour la notion de cadre, voir: Erving Goffman, *Les Cadres de l'expérience*, Paris, Minit, 1991. Il est à noter que Gordon Calleja s'est déjà saisi du cadre goffmanien pour repenser l'immersion: Gordon Calleja, « Revising Immersion: A Conceptual Model for the Analysis of Digital Game Involvement », DiGRA Conference, 9/24, 2007.

comme ceux de l'espace ont très souvent eu un début et une fin avec lesquels les artistes ont longtemps joué sans toutefois les dissoudre³. L'art contemporain semble davantage explorer la dissolution de ces cadres.

Un des champs conceptuels qui se trouve au croisement entre les études des nouveaux médias, les pratiques artistiques et les approches cognitives est celui portant sur l'immersion. Sans aller jusqu'à affirmer que toutes les expériences paramondaines sont vécues comme des expériences immersives, les nombreuses publications et réflexions portant sur l'immersion peuvent assurément permettre de mieux comprendre ce phénomène. En effet, l'expérience immersive, du fait de l'impression d'appartenir à un environnement englobant, s'est nourrie de la métaphore de la plongée d'un corps dans un liquide et donc de la métaphore du bain de sensations: être immergé serait, dans cette idée, ne plus rien percevoir d'autre que ce qui est en provenance du monde dans lequel on est immergé⁴. Cette métaphore a souvent paru problématique au regard de son absolutisme: il est en effet faux de dire qu'on ne perçoit rien d'autre puisqu'il y a sans cesse des passages entre le monde réel et le monde de l'immersion⁵. Ces passages peuvent être dus à la seule pratique du sujet comme être des figures métalectiques prévues par les personnes ayant mis en place l'impression d'un autre monde⁶. L'enjeu de cette étude est de mettre en avant une autre faiblesse que présente la métaphore de l'immersion: puisqu'il y a un dioptré entre l'air et l'eau, elle suppose une frontière entre le monde réel et le monde dans lequel on s'immerge, comme s'il y avait *réellement* un des deux mondes qui n'était pas

-
- 3 Dans une certaine conception classique, le cadre du tableau sert par exemple à cadrer le regard spectatorial pour le maintenir sur la peinture et pour empêcher les perceptions environnantes de parasiter l'expérience de l'œuvre. De ce fait, le tableau pourrait être exposé dans n'importe quel lieu. Cette conception est notamment partagée par Nicolas Poussin conseillant à Chantelou, acquéreur de son tableau *La Manne*, d'y ajouter un peu de corniche pour que le regard reste dans le cadre. Voir Nicolas Poussin, *Correspondances*, Charles Jouanny (éd.), Archives de l'art français, Nouvelle période, t. V, p. 20 – 21, mentionné dans Louis Marin, « La lecture du tableau d'après Poussin », dans *Cahiers de l'Association internationale des études françaises*, 24/1, 1972, p. 251 – 266. Même une peinture jouant avec le cadre comme *Escapando de la crítica* peinte par Pere Borrell del Caso en 1874 peut être exposée presque indépendamment des lieux.
- 4 Pour une analyse de la métaphore, voir: Étienne Armand Amato, « L'immersion par le jeu vidéo: origine et pertinence d'une métaphore significative », dans Bernard Guelton (éd.), *Les Figures de l'immersion*, Presses Universitaires de Rennes, 2014, p. 39 – 59.
- 5 De nombreuses pistes ont été empruntées pour étayer la critique d'une immersion la plus pleine qui soit. Gregory Chatonsky pointe par exemple la radicalité du désir immersif en montrant comment elle en devient une doctrine. Il écrit en effet sur « l'immersisme » dans: Gregory Chatonsky, « Par les flots (la corrélation immersive) », dans Renée Bourassa et Bertrand Gervais (éd.), *Cahiers ReMix: Figures de l'immersion*, n° 4 Montréal, Figura, 2014. URL: <http://oic.uqam.ca/fr/remix/par-les-flots-la-corrélation-immersive> [dernier accès: 16/09/2020]. Mathieu Tricot critique l'idée selon laquelle on serait d'autant plus immergé qu'on serait entouré d'un maximum de sensations provenant de directions multiples (Mathieu Tricot, « L'immersion n'existe pas », dans Valentina Tirloni (éd.), *L'Image virtuelle*, Éditions Modulaires Européennes, 2012, Transversales philosophiques. halshs-01666832).
- 6 Dans le prolongement de la définition que donne Gérard Genette de la métalepse en narratologie, la métalepse est un procédé qui rompt la frontière tacite entre deux cadres narratifs – par exemple celui de l'histoire qui est racontée et celui dans lequel l'histoire est racontée. Voir: Gérard Genette, *Métalepse, de la figure à la fiction*, Paris, Seuil, 2004. La métalepse est plus généralement alors un jeu avec le cadre au sens de Goffman (voir Goffman, 1991 (note 2)).

réel et qui était coupé du monde objectif. Caractériser cette scission constitue le cœur de la première partie: consacrée à une description et une définition de l'immersion, l'idée est de comprendre ce qui crée l'impression d'immédiateté et de continuité de l'expérience et, au contraire, ce qui donne l'impression d'une expérience circonscrite et scindée du reste de ses expériences. La seconde partie délaisse les processus cognitifs sous-tendant l'immersion pour investir davantage les croyances et convictions du sujet expérimentant l'immersion. Sont aussi abordés les écueils que peuvent entraîner les expériences pensées comme en dehors du monde réel et les moyens, en l'occurrence artistiques, de les résorber.

I. L'immersion: limites des paradigmes ingénierique et écologique

a. Contextualisation de l'immersion au regard des expériences paramondaines

Le succès d'un certain type de divertissement qui favorise les expériences paramondaines d'isolement du monde routinier – lui-même de plus en plus morcelé – traduit peut-être l'inclination que les individus ont pour des situations bornées dans l'espace et le temps. Il serait trop risqué d'émettre l'hypothèse que ce goût est le signe d'une époque et d'une culture occidentale, mais force est de constater que les situations de bulles s'y multiplient et s'y diversifient. L'isolement du monde routinier n'est pas uniquement dû par la technique numérique, mais peut aussi en être indépendant. C'est par exemple le cas de nombreuses activités ludiques parfois populaires, parfois encore marginales, comme l'accrobranche, le paintball, l'escape game, la simulation de chute libre, etc. Des réseaux sociaux à la simulation en chute libre en passant par le paintball et les jeux vidéo – toutes ces activités semblent très différentes et il est normal qu'on peine à cerner ce qui permet de les grouper. Cette confusion vient du fait que ce ne sont pas tant les activités en elles-mêmes qui partagent un trait commun que la manière dont elles s'immiscent dans la vie de celles et ceux qui les pratiquent. Toutes ces expériences sont d'une certaine manière celles d'un monde à part entière et, de ce fait, celles de mondes à part: donc de mondes prétendument isolés et indépendants. Ces activités closes sur elles-mêmes, quand bien même elles ne se déroulent pas dans un contexte virtuel, ne sont en fait pas sans lien aux expériences permises par les nouveaux médias et leur technique numérique: elles encouragent une occultation d'une certaine conception de la réalité qui ressemble à celle que l'on peut avoir lors d'une expérience immersive.

Les avancées techniques informatiques et numériques ont fortement participé à renouveler les réflexions autour de l'immersion. Cette notion, devenue très présente dès qu'il est question de l'interface entre les arts et les techniques, s'applique toutefois aussi à des situations plus rudimentaires comme la lecture

d'un livre en papier par exemple. Dès lors, on n'est pas uniquement plongé dans sa partie de jeu vidéo ou dans une installation artistique multimédiale, mais aussi par exemple dans son livre ou une image. L'immersion n'est assurément pas une expérience monolithique, mais elle compte de nombreuses caractéristiques plus ou moins pertinentes suivant ce qu'on souhaite dire de l'immersion. De ce fait, les manières de se saisir de l'immersion sont très variées. Deux paradigmes semblent se dégager; leur confrontation permet de mieux cerner le phénomène immersif et l'expérience de l'occultation qui l'accompagne. Ce sont :

- d'une part le paradigme ingénierique, selon lequel l'immersion se définirait par l'usage de certains dispositifs techniques qui entraînent l'immersion;
- d'autre part le paradigme écologique, selon lequel l'immersion passerait par la modification de la perception du monde, entraînant de ce fait une nouvelle manière d'appréhender l'environnement⁷.

b. La notion de « dispositif immersif » et l'illusion d'immédiateté

Le paradigme ingénierique a l'avantage de restreindre facilement l'usage de l'immersion aux contextes des nouvelles technologies. En effet, parler de dispositif propre à l'immersion évoque spontanément les casques de réalité virtuelle, les écrans à 360° et les diverses solutions trouvées pour baigner l'individu de sensations avant tout visuelles et auditives – mais sans exclure les autres sens, même s'ils restent plus rarement stimulés. Ces appareillages permettent de simuler un environnement tout autre que celui dans lequel l'individu se tient effectivement. Toutefois, la notion de dispositif immersif pose un problème d'extension: en dehors d'une convention, quel critère parvient à différencier, au regard de l'immersion, le casque de réalité virtuelle, qui permet d'*être* dans un monde, et – qu'importe l'exemple – la planche de surf, qui permet d'*être* dans les vagues de l'océan? Au premier abord, la réponse semble simple: le monde rendu accessible par le casque diffère du monde dans lequel se trouve l'individu sans casque alors que l'océan avec ou sans planche de surf relève du même monde. Une telle réponse montre bien qu'il est important d'accompagner l'immersion et son dispositif d'une bonne définition du virtuel et du réel: le monde immergé serait alors nécessairement virtuel et non réel. On pourrait s'en tenir à cette définition qui a l'avantage de rendre compte de nombreux usages, mais bien vite des cas limites viennent montrer les difficultés théoriques que cette définition entraîne: un roman donne accès à un monde qui est, suivant les acceptions du terme, tout à fait virtuel. Le roman est-il un « dispositif immersif » comme peut l'être le casque de réalité virtuelle? Ne pas l'accepter oblige à nécessairement

7 L'emploi de l'adjectif « écologique » dans cet usage suit les travaux de James J. Gibson, notamment: James J. Gibson, *The Ecological Approach to Visual Perception*, Hillsdale, New Jersey/London, Lawrence Erlbaum Associates, 1986.

avoir une définition du virtuel restreinte au numérique: l'immersion serait alors étrangement dépendante de la technique employée – c'est une solution possible, mais à quel point l'expérience qu'on fait de ces mondes dépend-elle de la technique convoquée pour les générer?

Concomitamment aux problèmes que pose la définition du virtuel, le paradigme ingénierique se confronte à une autre difficulté: il présuppose implicitement, et sans doute à tort, que la relation au monde soit immédiate, c'est-à-dire que la perception offre une image du monde sans besoin d'adaptation. Cette préconception d'immédiateté se confronte à deux situations qu'elle ne parvient pas à expliquer:

– en premier lieu, contrairement à ce que laisserait entendre une immédiateté de la relation au monde, il ne suffit pas d'être équipé de dispositifs immersifs pour vivre une expérience immersive ou une expérience de l'immersion⁸: on a souvent besoin d'un peu de temps pour s'immerger, pour s'habituer aux commandes d'une manette par exemple⁹. Il faut aussi parfois que la perception *bascule* pour soudainement percevoir ce qu'il y a à percevoir et ne plus trop faire attention au dispositif lui-même – un peu comme une peinture en anamorphose où la forme ne se donne jamais sans aussi renverser un peu la perception de l'espace et se détacher du support réel où la peinture se situe. Ainsi une description d'un dispositif ne peut-elle pas suffire à décrire l'immersion;

– en second lieu, cette même non-immédiateté de la relation au monde qui complexifie la mise en immersion se retrouve en dehors des situations de dispositifs se voulant immersifs: on s'adapte à un casque de réalité virtuelle comme on s'adapte à ses lunettes de soleil, à son nouveau clavier d'ordinateur ou encore à ses nouvelles semelles de chaussures. C'est toutes les relations au monde qui ont besoin que la perception et l'action s'adaptent. La réalité du monde ne repose pas sur une invariance de sa perception – ni sur une évidence, une immédiateté ou une nécessité. Dès lors, pour revenir aux exemples évoqués précédemment, on peine à trouver un critère qui vienne permettre de tracer une différence entre le casque de réalité virtuelle et la planche de surf: ces deux *dispositifs*, une fois qu'on s'y est habitué, altèrent la manière de percevoir le monde en en faisant un environnement très différent de ce qu'il était sans ces derniers.

8 Il est par exemple intéressant de voir que Bernard Andrieu, philosophe du corps spécialiste de la phénoménologie, ancre une publication sur les arts immersifs en proposant précisément un angle lié au dispositif et un autre lié à l'expérience. Voir Bernard Andrieu, *Figures de l'art* n° 26, arts immersifs – dispositifs & expériences, 2014.

9 Ainsi, même si, selon la distinction proposée par Jay D. Bolter et Richard Grusin, certains usages du médium relèvent davantage de l'immédiateté que de l'hypermédiateté, l'immédiateté du médium s'acquiert toujours nécessairement par habitude et n'est jamais un donné du dispositif. Pour plus de développement sur le sujet voir: Jay D. Bolter et Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge (Mass), MIT Press, 1999, p. 31–32; et mon article: « Pour une immersion non transparente », dans Renée Bourassa et Bertrand Gervais (éd.), *Cahiers ReMix: Figures de l'immersion*, n° 4 Montréal, Figura, 2014. URL: <http://oic.uqam.ca/fr/remix/pour-une-immersion-non-transparente> [dernier accès: 16/09/2020].

Casque et planche sont ici des prothèses qui modifient la manière d'être au monde et modifient de ce fait l'environnement perçu.

Ce qui est retors est que c'est précisément le fait que la perception s'adapte au monde qui fait que les dispositifs ne peuvent pas jouir d'une immédiateté: la non-immédiateté à entrer en immersion est par conséquent le processus qui permet du même élan à entrer en immersion¹⁰. Une immersion proprement immédiate est dès lors impossible. Le souhait de générer des dispositifs qui n'ont pas besoin qu'on s'y habitue ne pourrait en fait se réaliser qu'au sacrifice de l'impression d'être immergé.

c. L'adaptation de la perception à son environnement et l'illusion de discontinuité

Montrer les limites du paradigme ingénierique s'est fait tout en convoquant les arguments du paradigme écologique: l'immersion résulte du fait qu'on s'habitue, par adaptation, à des configurations cognitives favorisant la constitution d'un nouvel environnement. L'environnement se définit en effet dans ce champ disciplinaire au regard non pas d'une réalité objective, mais au regard de ce que l'individu peut en faire, de ce avec quoi il peut interagir – autrement dit, de ses affordances¹¹. Avoir recours à l'approche écologique pour rendre compte de l'immersion a l'avantage de comprendre sous un même appareillage théorique des situations immersives très différentes les unes des autres en étudiant non plus uniquement l'expérience immersive telle qu'elle est vécue par l'individu, mais davantage en étudiant ce qui, dans les processus cognitifs convoqués, rend possible et sous-tend le phénomène immersif. De la sorte, l'intérêt pratique et appliqué pour l'ergonomie cognitive du dispositif laisse sa place à l'intérêt plus fondamental et plus théorique pour la cognition du sujet. Il peut sembler ne s'agir que d'un champ-contrechamp passant de l'objet – le dispositif immersif – au sujet – l'individu en immersion –, mais la dynamique de réflexion est réellement différente: il ne s'agit pas de savoir comment le dispositif s'adapterait le mieux au sujet, mais de comprendre que c'est davantage le sujet qui est capable de s'adapter à de très nombreux dispositifs, même s'ils s'avèrent peu ergonomiques. La situation dans laquelle se trouve un sujet expérimentant un dispositif immersif est en effet avant tout une situation pleine d'incohérences.

¹⁰ L'analyse que Mathieu Triclot propose dans son article est ici intéressante: en mettant en avant le fait que l'immersion ne consiste pas à « réactiver les propriétés et les conditions de la perception naturelle », il prend soin de s'opposer au mythe de l'immédiateté de l'immersion, mais sans pour autant démanteler l'idée reçue que la perception naturelle serait, quant à elle, immédiate. Une fois évacuée cette idée reçue, il est davantage possible de dire que l'immersion réactive « les propriétés et les conditions de la perception naturelle » au sens où elle réactive l'adaptation de la perception qui est fondamentale à la perception naturelle. Voir: Triclot, 2012 (note 5).

¹¹ James J. Gibson, « The theory of affordance », dans R. Shaw et J. Bransford (dir.), *Perceiving, Acting, and Knowing*, Hillsdale, New Jersey/London, Lawrence Erlbaum Associates, 1977, p. 67 – 82.

Les associations usuelles tacites ne sont dès lors plus opérantes : suivant les cas, bouger la tête ne permet pas d'explorer l'environnement qui semble s'offrir à soi, sauter réellement ne fait pas sauter l'avatar qu'on feint d'être, il faut appuyer sur un bouton d'une manette, etc. Le phénomène immersif consiste en fait précisément en une manière de résoudre une situation d'incohérences perceptives et agentives apparentes du fait d'une modification de la manière d'être au monde. Il faut démanteler et réarranger certaines associations perceptives et agentives pour qu'advienne une nouvelle cohérence. Si aucune cohérence n'était possible¹², la sensation d'être immergé ne s'imposerait sans doute pas. Cette opération nécessite aussi en creux de nombreuses inhibitions, de nombreuses occultations : ce qui était digne d'attention ne l'est plus nécessairement, et réciproquement. Ainsi, l'approche écologique permet de comprendre de nombreuses situations immersives pour lesquelles la non-immédiateté de l'immersion est tangible et intéressante : malgré l'utilisation d'un dispositif ingénierique, des contre-immersions peuvent advenir et, malgré le fait d'avoir quitté le dispositif, des résurgences immersives peuvent persister par mouvement inertiel¹³.

Malheureusement, le recul théorique apporté par le paradigme écologique a aussi un contrecoup : décrire l'immersion par la modification des processus cognitifs « énantant¹⁴ » un nouvel environnement ne permet pas de définir l'immersion. Si la description ne vaut pas pour une définition c'est bien parce qu'elle ne *délimite* rien. Autrement dit, de bien trop nombreuses situations devraient être alors considérées comme immersives : toute modification de situations s'accompagne de modifications et d'adaptations des processus cognitifs et entraîne une nouvelle manière d'être au monde. Ainsi, emprunter par exemple de manière fluide des escaliers mécaniques équivaldrait alors à être en immersion avec le dispositif. La limite du paradigme écologique est par conséquent son incapacité à dire en quoi l'immersion est une expérience spécifique, une expérience qui semble différente des expériences routinières¹⁵.

Fortement mis en difficulté par la dilution de l'immersion dans de trop nombreuses situations, faut-il se résoudre à abandonner le paradigme écologique ? Le fait que ce paradigme ne soit pas apte à caractériser l'impression d'être en

12 Reste encore à savoir si les processus cognitifs dans leur ensemble ne sont pas suffisamment plastiques pour parvenir à faire advenir une cohérence dans presque toutes les situations – mêmes celles apparemment les plus incongrues au premier abord.

13 Pour des exemples de contre-immersions, voir par exemple : Olivier Caïra, « L'expérience fictionnelle : de l'engagement à l'immersion », dans Bernard Guelton (éd.), *Les Figures de l'immersion*, Presses Universitaires de Rennes, 2014, p. 61-76. Pour des exemples sur les résurgences immersives, voir mon article : « L'immersion des dispositifs artistiques nomades vue par la philosophie de la perception-action », *Études digitales*, 2017/2, n° 4, p. 77 - 89.

14 La notion d'énantion ici employée est celle proposée par Francisco Varela pour rendre compte du fait que la cognition se constitue en interaction à l'environnement et réciproquement. Voir notamment : Francisco Varela, Evan Thompson et Eleanor Rosch, *L'Inscription corporelle de l'esprit : sciences cognitives et expérience humaine*, Seuil, Paris, 1996.

15 Je me permets ici de remercier Mathieu Tricot : les moments passés à discuter ensemble de ce point m'ont donné l'envie de dépasser la faille du paradigme écologique.

immersion ne constitue pas pour autant son échec. Au contraire, savoir que l'impression d'être en immersion ne peut pas être décrite par une modification des associations perceptives met en avant que l'impression d'être en immersion ne se superpose pas avec le fait d'être en immersion. Si l'on acceptait une telle distinction, on pourrait à la rigueur dire de manière presque autoritaire qu'une personne est en immersion sans s'en rendre compte dès qu'elle adapte malgré elle ses gestes à la nouvelle configuration environnementale qui lui est offerte. Sans doute cependant utilise-t-on au quotidien le terme « immersion » dans des situations suffisamment variées pour qu'on ne puisse pas en donner une définition cognitive aussi monolithique et aussi loin de l'usage. Autrement dit, plutôt qu'imposer une définition inopérante fondée sur ce qui sous-tend l'immersion, il serait plus intéressant de définir l'immersion par les conditions faisant qu'on a la croyance d'être en immersion.

II. Convictions de l'immersion

a. L'immersion : une délégation de responsabilité

L'insuffisance du paradigme écologique montre que l'immersion n'a rien de spécifique au regard des processus cognitifs de perception et d'action qui sont impliqués pour permettre l'expérience immersive. Il s'ensuit alors que le phénomène immersif existe surtout comme étant une conviction du sujet¹⁶. Cette conviction a pu se construire uniquement parce qu'il préexiste une croyance antérieure. C'est parce que le sujet croit préalablement à l'objectivité du monde qu'il perçoit et croit concomitamment que la réalité se donne immédiatement au sujet, sans adaptation donc, qu'il peut penser être immergé dans un autre monde. Ce n'est, en d'autres termes, qu'en croyant que le monde réel fait corps avec l'environnement perçu que le sujet peut avoir légitimement l'impression de « quitter » la réalité. Or, souscrire au paradigme écologique, c'est aussi accepter la distinction radicale entre la réalité objective et l'environnement perçu – ne serait-ce que du fait que la perception est spécifique à l'histoire évolutive de chaque espèce¹⁷. Par conséquent, le phénomène immersif est à la fois 1) la manifestation du fait que la cognition parvient à s'adapter à une incohérence apparente des sensations extérieures en engendrant un nouvel environnement

16 En ce sens, l'immersion relève d'un cadre, au sens défini par les travaux d'Erving Goffman, puisqu'elle provient d'une conviction de réalité – la réalité d'être en immersion – et, en même temps, un autre cadre vient scinder cette expérience de la réalité puisque l'immersion donnerait alors non pas une impression de réalité, mais *une impression d'impression* de réalité qui modifie la vigilance des individus immergés. Pour la référence à Goffman, voir : Goffman, 1991 (note 2).

17 Il y a sur ce sujet de nombreux travaux à la suite de celui, sans doute fondateur, qui a défini l'environnement au regard de l'espèce et non pas comme une réalité objective : Jakob Von Uexküll, *Mondes animaux et Monde humain*, suivi de *Théorie de la signification*, Paris, Denoël, 1965.

cohérent et 2) la manifestation du fait que l'individu croit tellement en la cohérence objective de son environnement qu'il n'envisage pas possibles des adaptations en dehors de situations spécifiques qu'il nomme « immersives ».

Il reste à comprendre encore pourquoi certaines situations sont vécues en continuité du monde réel – comme le surf ou l'escalier mécanique – et d'autres sont vécues comme des parenthèses à ce monde. On a tendance à mettre en avant la qualité « englobante » des situations immersives, surtout parce que cette qualité découle directement de la métaphore du corps immergé. Toutefois, de nombreuses expériences donnant l'impression d'être en immersion ne sont pas englobantes, du moins pas au sens où elles généreraient un champ perceptif englobant. Elles ne sont pas non plus englobantes au sens où l'on oublierait le monde réel puisqu'il y a de nombreuses situations contre-immersives qui viennent rompre le mythe de l'individu si immergé et absorbé qu'il en oublierait inconditionnellement le monde réel. Ce dernier constat suffit d'ailleurs à montrer l'insuffisance d'une définition de l'immersion par l'oubli du monde réel. Toutefois, une fois encore, si cette entreprise échoue, cela ne signifie pas qu'elle ne décrit pas quelque chose de pertinent pour saisir l'immersion. En l'occurrence, une impression d'isolement, d'absorption, d'« immersion » au sens propre donc, semble dire quelque chose de la psychologie du sujet en immersion. Si l'individu immergé a l'impression d'être englobé, c'est peut-être en fait d'un point de vue éthique : les paramondes sont des mondes où l'on a l'impression d'être protégé des conséquences de ses actes, des mondes dans lesquels l'action qui y a lieu n'a pas de conséquences dans le monde réel ou, au moins, n'a pas les conséquences qu'une action similaire – à supposer qu'elle soit possible – aurait dans le monde réel. Ce serait alors la croyance en une certaine inconséquence des actes qui serait le critère pour définir l'impression d'être en immersion parmi toutes les situations qui, par ailleurs, se décrivent de manière semblable¹⁸. Cette hypothèse a notamment l'avantage de révéler une cohérence entre l'impression d'être en immersion et la croyance en l'existence objective de l'environnement perçu : cette croyance, même cette conviction, est éthiquement très importante. C'est elle qui justifie qu'on fasse attention à ses actions et à leurs conséquences sur autrui et sur le monde. De ce fait, il est plus simple de définir le monde réel par rapport aux paramondes que l'inverse : c'est la dimension éthique de ses actes au regard d'un monde qu'on conçoit comme *immédiat* qui fait que la vie n'est pas un jeu. Ainsi formulé, il se retrouve bien en creux l'hypothèse selon laquelle l'immersion est psychologiquement circonscrite par la croyance en l'inconséquence éthique de ses actes.

18 Ainsi, la notion d'engagement souvent discutée au regard de l'immersion (voir : Gordon Calleja, *In Game. From Immersion to Incorporation*, Cambridge (Ma, MIT Press, 2011) change un peu de sens : il faut s'engager précisément parce que rien n'est mis en gage si ce n'est une certaine forme d'égo dans la défaite ludique. L'engagement ne peut, en propre, être que simulé.

b. Dispositifs artistiques visant une immersion sans coupure

La croyance d'être ou non en immersion s'accompagne de celle qu'il y a des parenthèses hermétiques au monde dans lesquelles on peut se croire immergé non plus ici mais *ailleurs*. Or, cette croyance n'est, quant à elle, pas hermétique au monde: elle rend possibles certains comportements politiques et éthiques qui parviennent à rester eux aussi immergés sous le protocole et le dispositif en se saisissant de l'inclination qu'ont les individus à accepter les expériences paramondaines. La croyance en une sauvegarde de l'intégrité éthique pose paradoxalement un problème d'intégrité qu'il faudrait résoudre. Recourir au critère de l'inconséquence éthique pour parvenir à définir l'immersion a pour corollaire que la plus intense contre-immersion devrait advenir par la rupture de cette parenthèse éthique, par la prise de conscience qu'il n'y a pas *réellement* de frontière garantissant l'intégrité physique et morale de l'individu immergé. Les mondes de l'art ne sont pas nécessairement un rempart contre cela: ils ont longtemps participé à entretenir la croyance en un cadre social englobant et garantissant une sécurité. Par exemple, même en assistant à des performances violentes, la croyance d'être en sécurité persiste encore chez de nombreuses personnes¹⁹. Cependant, de plus en plus d'artistes fragilisent ces frontières et rétablissent une forme de continuité empirique entre les cadres faussement isolés les uns des autres. Ces œuvres sont déjà nombreuses, tout comme les analyses qui en ont été faites²⁰. Aussi, dans le prolongement de l'idée selon laquelle l'expérience esthétique de l'immersion doit passer par des moments contre-immersifs, il n'est pas surprenant de voir tant d'œuvres d'art dites immersives fragiliser, voire démanteler, la croyance que le monde immersif sauvegarderait l'intégrité des individus dans le monde réel. Parmi ces œuvres, les plus actuelles au regard du champ couvert par les nouveaux médias sont celles ayant recours aux dispositifs de contrôle et aux récoltes de données: deux domaines où les nouveaux médias posent sans doute le plus de problèmes sur le plan éthique. L'artiste Valentin Fetisov – également nommé par son diminutif Valia Fetisov – élabore deux installations allant précisément dans ce sens: *User flow* et *Call to action*²¹. La première œuvre met en place, dans le cadre de l'exposition, des situations

19 Cette croyance n'est sans doute pas indépendante de l'existence des œuvres jouant avec ou dépassant les limites: sans cette croyance y aurait-il par exemple eu le *Dog House* d'Oleg Kulik, performance pendant laquelle l'artiste va jusqu'à mordre le public convaincu d'être à l'abri?

20 C'est par exemple au regard de l'engagement éthique dans lequel certains dispositifs du groupe Blast Theory plongent les participants que Bernard Guelton a commencé à organiser sa série de colloques et publications sur l'immersion. *A Machine to See With* est le cas d'un jeu grandeur nature qui, à un moment, engage une situation proche du braquage d'une banque bien réelle. Voir notamment: Bernard Guelton, « Modes immersifs: entre fusion et tension », dans Bernard Guelton (éd.), *Les Figures de l'immersion*, Presses Universitaires de Rennes, 2014, p. 77 - 107.

21 Le site de l'artiste contient des informations complémentaires sur ces œuvres et sur sa pratique en général: URL: <https://valiafetisov.com/user-flow> et <https://valiafetisov.com/call-to-action> [dernier accès: 16/09/2020].



1 Valentin Fetisov, *User flow*, 2019, détail de la zone de fouille



2 Valentin Fetisov, *User flow*, 2019, panneau engageant à s'approcher pour préparer l'ingestion de liquide



3 Valentin Fetisov, *Call to Action*, 2018–2019, image attractive au début de l'installation

reprenant le passage d'une douane qui ressemble dans certains cas aux frontières du monde de l'art (fig. 1). Il faut avancer jusqu'à la ligne, se déchausser, accepter de se faire fouiller, répondre à un interrogatoire sur ses intentions, etc. Le dispositif se termine en invitant les personnes à s'approcher d'un embout métallique afin d'ingérer un liquide qui en jaillit, dès leur bouche ouverte, grâce à un système de reconnaissance faciale (fig. 2). Lorsque l'expérience de l'œuvre commence, il est tout à fait possible pour le public de penser se prêter au jeu et d'accepter les premières étapes comme si elles faisaient partie d'un cadre, en l'occurrence artistique. Or, la dernière étape espère franchir un seuil de tolérance et d'acceptabilité qui montrerait clairement qu'il n'y a pas réellement de cadre et que rien ne vient assurer le bon déroulement de l'expérience artistique sans qu'elle ne vienne s'immiscer dans l'expérience quotidienne. La seconde œuvre, également développée par Valentin Fetisov, sert les mêmes enjeux si ce n'est qu'elle déplace la confiance en la sécurité des grands états vers la confiance en la sécurité des grandes entreprises: *Call to action* comporte en effet un dispositif intrusif s'approchant d'une enquête marketing. Tout commence par une image aux airs d'affiche publicitaire visant à appâter le public et l'amener à participer à l'installation (fig. 3). Une telle imitation des techniques du marketing n'est pas anodine: l'artiste convoque ensuite des stratégies de renforcement social pour manipuler l'individu. Exactement comme une publicité pourrait le faire en présentant des témoignages de personnes satisfaites par un produit, des vidéos de semblables récits d'expériences sont projetées. L'ensemble se termine par la possibilité de tester le produit jusque là promu. Ainsi décrite, *Call to*

action ressemble autant à une présentation de campagne publicitaire que *User flow* ressemble au premier abord à un contrôle de sécurité. Si c'est l'ingestion de liquide qui venait perturber le cadre dans *User flow*, c'est la nature du produit qui déplace celui de *Call to action*. En effet, la promesse de la campagne marketing réside dans un produit en soi peu attractif: une décharge électrique. Et si la décharge – et la douleur qui s'ensuit – se prétend ici *promesse de bonheur*, c'est précisément parce qu'elle advient après un processus de conditionnement cognitif qui s'intègre lui-même dans le contexte d'une exposition artistique lors de laquelle le public suppose trop souvent être dans un territoire sûr. Tout était pourtant explicite dès le premier instant: autour du slogan «*Enjoy life*», au centre de l'image servant d'appât, se voit clairement une main blessée qui saigne – à moins que l'image aseptisée et contrastée empêche de prendre véritablement conscience de la blessure. Prendre plaisir à la vie passe ici par la douleur, mais une douleur dans laquelle on a étrangement confiance du fait de la nature paramondaine de l'expérience artistique.

Il est important de discuter des retombées de ces pratiques artistiques: de fait, pour fonctionner comme œuvre, elles ont besoin de la croyance en une frontière entre le monde réel et le paramonde qui vient garantir l'intégrité. Elles en ont besoin pour fonder leurs efficacités artistique et esthétique. Toutefois, et les artistes en ont sans doute conscience, cet élan conduit inévitablement, au fur et à mesure, à un essoufflement de la pertinence des œuvres et de la croyance en ces frontières étanches. Un des lots de la pratique artistique est peut-être paradoxalement d'affaiblir les préconceptions sur lesquelles elle s'appuie pourtant pour créer.

Conclusion : la figure du brouillard immersif

Tenter de circonscrire l'immersion se confronte à deux écueils: le premier conduit à la dilution du principe de l'immersion et à son mélange avec de nombreuses autres expériences; le second amène à négliger totalement les processus cognitifs qui sous-tendent le phénomène immersif. Si les paradigmes ingénierique et écologique échouent de ce fait dans la définition de l'immersion, ils parviennent toutefois à montrer que l'impression d'un monde à part est une construction subjective qui n'advient ni d'un dispositif ni des processus cognitifs – ni même d'une synergie des deux. Cette construction de la délimitation nette entre le monde réel et les mondes dans lesquels il y a immersion ne s'explique en effet pas d'un point de vue perceptif, agentif ou encore attentionnel. Ce serait davantage la croyance en une inconséquence éthique qui assurerait la cohérence interne de ces autres mondes. Cette hypothèse est de plus compatible avec d'autres emplois du terme, par exemple l'idée qu'on puisse se sentir immergé dans un musée – un lieu où plane la préconception d'être sous la

protection de l'institution, un lieu où (on croit que) rien ne pourrait nuire à son intégrité.

L'importance qu'il y a à démanteler l'impression qu'une frontière existe *réellement* entre le monde réel et les mondes de l'immersion conduit à réévaluer la métaphore à l'origine de l'immersion. Il faudrait remplacer l'image du bain de sensations par celle d'un brouillard de sensations: on peut parfois avoir l'impression de s'abstraire du brouillard, de percevoir à travers lui, de percevoir autrement grâce à lui. Surtout, on ne sait jamais vraiment quand on entre dans un brouillard et quand on en sort. Dès lors qu'on se rend compte qu'on y est, on ne peut pas expliquer par introspection ce qui fait qu'on y est et à quel instant est advenue la sensation d'y être. Il n'y a pas de frontière définie entre l'air « sec » et le brouillard si ce n'est celle qu'on reconstruit après coup. Il n'y a pas de dioptré et il n'y a donc pas de barrière éthique pouvant assurer l'intégrité des individus. Passer de l'image du bain à celle du brouillard c'est donc affiner la métaphore en l'adaptant davantage à l'expérience immersive. C'est aussi refuser la scission du monde en mondes à part et, de ce fait, reconnaître comme problématique la barrière éthique qui semble garantir, d'un point de vue psychologique, l'impression de l'immersion.

Si l'hypothèse que l'inclination à scinder le monde en mondes à part repose bien sur la rassurante idée de la sauvegarde de l'intégrité, il est particulièrement important de défaire cette inclination. Cela permettrait sans doute de construire une continuité dans l'expérience quotidienne qui est à présent de plus en plus morcelée par la possibilité d'immersion dans des paramondes. Aussi, paradoxalement, cela permettrait de réifier l'expérience au lieu d'en concevoir une grande partie comme un ersatz d'expérience réelle.

Plus fondamentalement, cette réflexion espère mettre en avant la facilité avec laquelle on est capable de faire abstraction de certains éléments jusqu'à les occulter: en effet, dire que « s'immerger c'est s'adapter à un nouvel environnement en modifiant les associations perceptives et agentives » revient aussi à dire que s'immerger c'est occulter, inhiber, écarter des sensations²². C'est sans doute la plupart du temps très profitable d'un point de vue cognitif de parvenir à faire ce genre de sélections et d'occultations, mais c'est aussi sans doute risqué d'un point de vue éthique d'encourager la maîtrise de cette aptitude. On occulte ainsi trop facilement la surveillance grandissante et l'oppression d'un système: tant que les mesures restent circonscrites à une bulle apparemment bornée, les situations mises en place sont vécues comme des parenthèses – c'est précisément ce que met en avant Valentin Fetisov en allant jusqu'à faire ingérer un liquide aux personnes en situation de fouilles de sécurité. Ces expériences entre parenthèses entraînent d'autres situations dérangeantes: on occulte ainsi

22 On occulte premièrement les sensations en provenance du dispositif lui-même: un casque de réalité virtuelle reste par exemple encore assez invasif alors qu'il ne permet pas uniquement de simuler une expérience où l'on est systématiquement casqué.

d'autant plus facilement une réalité dérangeante qu'elle est accessible par un média en ligne, que l'on se représente donc quelque part comme n'existant que *virtuellement*, comme si elle n'existait pas dans le même monde que le sien. De fait, il y a sans doute un conflit entre, d'une part, l'inclination subjective à s'adapter, trier les sensations et compartimenter et, d'autre part, l'importance éthique et socioculturelle à ne pas systématiquement recourir à l'occultation. Les outils théoriques développés par les recherches sur l'immersion permettent en ce sens de prendre du recul sur la scission de l'expérience telle qu'elle advient notamment par les nouveaux médias.

Représentations, performances, affects : différents prismes d'analyse des productions culturelles

Nelly Quemener

 **ESSAI VIDÉO EN LIGNE**
<https://newmedia.dfk-paris.org/quemener.html>

Représentations, performances, affects : différents prismes d'analyse des productions culturelles

Durée : 29:21 min

Conception | Nelly Quemener, François Aubart

Production | Emilee Seymour

Dans sa contribution filmée, Nelly Quemener expose trois approches méthodologiques développées au sein des Cultural Studies pour l'analyse des productions culturelles.

Dans un premier moment, elle revient sur l'approche par les représentations, qui consiste à aborder la culture au travers d'une métaphore textuelle et qui considère la relation entre le public et les œuvres, mais aussi les productions culturelles ou médiatiques, comme opérant au niveau discursif (on parle d'identification et de reconnaissance avec des visions du monde ou des personnages).

Dans un second moment, elle évoque la notion de performance, qui s'éloigne d'une approche par les représentations en posant la question de la place du corps, du regard et de la dimension rituelle dans les œuvres et les productions culturelles. L'approche par la performance a pour vertu de remettre au cœur de l'analyse l'expérience en partie sensible, et surtout corporelle, des spectateurs et des spectatrices.

Enfin, le troisième moment de la présentation développe l'approche par les affects, que Nelly Quemener mobilise dans les travaux qu'elle mène dans le cadre de son HDR, sur les commentaires laissés en ligne sur des chaînes YouTube. Ici, il ne s'agit pas de penser les discours ou la corporalité, mais de s'interroger sur le statut même des représentations et des discours. Autrement dit, de remettre les œuvres ou les productions culturelles/médiatiques dans une dynamique qui envisage les « actions » dont elles sont la trace, les orientations émotionnelles qu'elles dessinent, et les formes autorisées du ressenti qu'elles impliquent.



1 Capture d'écran, 0:46 min

Il s'agit d'une façon différente de penser le rapport des publics aux productions culturelles, puisqu'elle remet au centre l'idée d'une relation affective - non pas au sens simple d'affection, mais de logiques d'investissement et d'expressions émotionnelles autorisées.

La présentation de Nelly Quemener a été filmée par Emilee Seymour au DFK Paris en octobre 2020, sur une invitation de François Aubart.

Francesco Vezzoli : pervertir l'imaginaire global

Mickaël Pierson

▶ Les vidéos de cet article sont accessibles sur le site internet de la publication :
<https://newmedia.dfk-paris.org/pierson.html>

En 2005, l'artiste italien Francesco Vezzoli (1971) crée *Trailer for a Remake of Gore Vidal's Caligula*¹, une brève vidéo de cinq minutes qui s'annonce comme un remake du film érotique *Caligula* (1979) de Tinto Brass dont le scénario était de Gore Vidal. La production du film retraçant le règne de l'empereur romain fut complexe. Si la connotation érotique était évidente pour tous, le producteur Bob Guccione, par ailleurs propriétaire du magazine de charme *Penthouse*, défendait une vision ouvertement pornographique, cherchant à imposer des modèles de sa revue et des scènes plus crues. Vidal finit par se dissocier publiquement du film. Le titre du projet de Vezzoli semble promettre un *remake* dans l'esprit du scénario original. Cette vidéo et son travail dans son ensemble, porté par une ascendance warholienne, s'inscrivent dans l'intérêt renouvelé que les artistes portent au cinéma depuis la fin des années 1980 : les évolutions technologiques et les nouveaux modes d'appréhension du cinéma (diffusion à la télévision à partir des années 1960, puis sur de nouveaux supports : VHS...) permirent à la génération d'artistes née à partir des années 1960 un regard renouvelé sur le septième art, faisant de lui un fonds culturel aussi important et explorable que l'histoire de l'art. Fleurissent ainsi les projets empruntant ou faisant référence au cinéma avec un intérêt marqué pour la pratique du remake².

Une fausse bande-annonce

Trailer for a Remake of Gore Vidal's Caligula s'ouvre par le traditionnel carton vert du cinéma américain notifiant à quel public le film est destiné : la dimension

1 Francesco Vezzoli, *Trailer for a Remake of Gore Vidal's Caligula*, 2005, projection vidéo, DVD, couleur, son, 5 min. 19.

2 On peut consulter à profit à ce sujet les catalogues d'exposition *Cinéma cinéma: Contemporary Art and the Cinematic Experience* (Eindhoven, Stedelijk Van Abbe, Rotterdam, Nai Publishers, 1999) et *Remake*, Bordeaux, CAPC, 2003).

pornographique semble exclue puisqu'on peut lire « approved for all audience by the *Motion Picture Association of America* ». Commence alors une bande-annonce d'aspect conventionnel. Un premier plan montre Gore Vidal évoquant la noirceur de l'histoire humaine. Il est suivi d'un logo de studio cinématographique avant que n'arrivent les images du *remake*. Entrecoupée par des plans sur une luxueuse villa contemporaine à l'allure antiquisante et des scènes d'orgie en tenues romaines, une voix off masculine dévoile le sujet d'une manière aguicheuse : « *Throughout the course of human history, there have been only three truly great stories. The first was the immaculate birth of Christ. The second was the untimely death of Christ. And the third and greatest by far belonged to this man* ». Apparaît alors l'image de Caligula, allongé, couronné de lauriers dorés alors que le visage de Milla Jovovich, s'éveillant, murmure : « Caligula ». Après avoir promis « *lust* », « *passion* » et « *corrupted power* », sur fond d'images suggestives et de musique prenante, la voix off révèle un casting époustouflant : « *an international cast of superstars more decadent than your wildest dreams* ». Plusieurs actrices bénéficient d'une présentation succincte avec emphase de superlatifs : « *the ravishing Helen Mirren as the impress Tiberius* » que l'on découvre paradant traînant en laisse deux jeunes hommes, « *the notorious Karen Black is Agrippina* », « *the incomparable Milla Jovovich as Druscilla, Caligula's depraved sister* » et « *the charming Adriana Asti as Ennia Macro's wife* » qui, contrairement au reste du casting, s'exprime en italien. Quelques acteurs ensuite ne bénéficient d'aucune présentation spécifique (Glenn Shadix, Michelle Phillips, Gerard Butler, Barbara Bouchet) avant que l'énumération ne termine sur Tasha Tilberg « *in an egally anticipated first lesbian screencast* ». Plusieurs intertitres, parmi des plans du film, achèvent de donner le ton général : « *Beyond sensuality there is sexuality* », « *Beyond sexuality there is perversity* » et « *Beyond perversity there is only... Gore Vidal's Caligula* ». De la même manière qu'il l'a ouverte, Gore Vidal clôt la bande-annonce avec le rassurant : « *coming soon to the theatre near you* ». Deux intertitres révèlent alors la liste des professionnels participant au film, notamment l'acteur Benicio del Toro non nommé précédemment. Un ultime plan séquence est dédié à Caligula, que nous avons déjà vu incarné par l'artiste lui-même, sous les traits de la chanteuse Courtney Love en « *special guest star* » qui s'adresse directement au spectateur avant de lui claquer la porte de son palais au nez.

Bien qu'un peu longue pour ce type de programme³, *Trailer for a Remake of Gore Vidal's Caligula* est parfaitement illusionniste et ressemble en tout point à une bande-annonce réelle. Dans plusieurs de ses travaux, Vezzoli reproduit les codes et caractéristiques de productions cinématographiques ou télévisuelles. *The Kiss (Let's Play Dynasty!)* (2000) met en scène Helmut Berger dans une vidéo qui mêle des références aux films de Luchino Visconti et au

3 Une bande-annonce cinématographique excède rarement les trois minutes.



1 Francesco Vezzoli, *Trailer for a Remake of Gore Vidal's Caligula*, 2005 (Still). Film 35 mm transféré en vidéo, couleur, son, 5 minutes 30. The Solomon R. Guggenheim Museum, New York; Castello di Rivoli Museo d'Arte Contemporanea, Rivoli (Turin); Tate Modern, Londres et Ludwig Museum, Cologne

soap-opera américain *Dynasty* dans lesquels l'acteur a tourné. S'appuyant sur le documentaire *Comizi d'amore* de Pier Paolo Pasolini (1964), *Comizi di non amore* (2004) est construit comme un jeu télévisé avec son plateau, son public, son présentateur (la présentatrice Ela Weber) dans lequel des prétendants doivent remporter les faveurs d'une célébrité vieillissante (Catherine Deneuve, Marianne Faithfull, Antonella Lualdi, Jeanne Moreau et Terry Schiavo). La vidéo est réalisée avec des professionnels de la télévision italienne dans les Roma Studios de Dinocittà. Pour parfaire la qualité et l'illusionnisme de ses projets, l'artiste s'entoure à chaque fois de professionnels des productions qu'il imite. *Marlene Redux: A True Hollywood Story!* (2006) est une autobiographie sensationnaliste et romancée – on y apprend la mort de l'artiste – sur le modèle de l'émission *E! A True Hollywood Story*. Vezzoli collabore pour cette vidéo avec les auteurs de cette émission de la chaîne américaine E! Entertainment Television dont chaque numéro est consacré à une personnalité du *show business*. Pour *Democracy* (2007) montrant de faux clips de campagnes de deux candidats aux élections américaines (incarnés par Sharon Stone et Bernard-Henri Lévy), il s'entoure de Mark McKinnon, conseiller pour la campagne présidentielle de George Bush en 2004, et de Jim Mulhall, celui de Bill Clinton en 1996. « Alors, explique l'artiste, pour *Caligula*, j'ai travaillé avec les producteurs et des auteurs

du matériel promotionnel des *blockbusters* d'Hollywood⁴. » Il recrute Paul Laufer, directeur de la photographie, primé pour son travail sur *The Cell* (Tarsem Singh, 2000) ou encore la styliste Donatella Versace comme créatrice des costumes et bijoux. Le choix des acteurs non plus ne doit rien au hasard. Ils ont pour la plupart une filmographie déjà conséquente et sont connus du grand public. Certains entretiennent un lien évident avec le projet de l'artiste. Helen Mirren et Adriana Asti ont toutes deux tourné dans le *Caligula* de Tinto Brass. L'actrice britannique voit même son apparition présentée par la voix off comme « *her triumphal return in the world of Caligula* ». Tasha Tilberg, mannequin ouvertement homosexuelle, est annoncée dans son « *first lesbian screencast* ». Cet environnement de techniciens professionnels vise à asseoir la crédibilité de la vidéo artistique en tant que bande-annonce.

Un mode de diffusion multiple

Les choix de présentation de l'œuvre dans les expositions prolongent la dimension mimétique du cinéma que comporte la vidéo. *Trailer for a Remake of Gore Vidal's Caligula* est montré dans une évocation de salle obscure comportant plusieurs rangées de sièges en velours rouge face à un écran de projection, tandis que l'accès à cet espace se fait par une lourde tenture, elle aussi rouge. L'artiste a en outre conçu une affiche : *Poster for a Remake of Gore Vidal's Caligula* (2005)⁵ reprenant les éléments constitutifs de ce type d'objet promotionnel : titre, liste des acteurs importants, nom du réalisateur, phrase de contextualisation à même de séduire les spectateurs (« *From the creator of "Comizi di non amore", the reimagining of a movie that scandalized the world* »), et annonce d'une sortie prochaine. L'affiche est en soi aussi racoleuse que l'est la bande-annonce. Si l'imitation de formats audiovisuels est fréquente chez Vezzoli, ce jeu avec les éléments publicitaires l'est tout autant que ce soit, comme ici, en tant qu'œuvre ou comme promotion de ses propres expositions. Une affiche créée pour une exposition peut ainsi imiter les codes d'une affiche de film. C'est le cas de celle conçue pour l'exposition personnelle de l'artiste à la Villa Sauber-Nouveau Musée National de Monaco en 2016, sur ses travaux autour de Marlene Dietrich⁶ : elle montre le dessin d'un couple enlacé dans une esthétique très cinématographique avec les noms de Vezzoli et Dietrich, ainsi que les informations relatives à l'exposition. Placée dans la rue, sur le mur extérieur du musée, l'affiche jouait l'analogie et le trouble avec le cinéma et l'identité du contenu à promouvoir. Les institutions culturelles elles-mêmes exploitent cette relative confusion en produisant des

4 Francesco Vezzoli : « [...] so for *Caligula* I worked with the producers of trailers and copywriters of Hollywood blockbusters. » ; Marcella Beccaria, « Francesco Vezzoli: Portrait of the Artist as a Young Man » dans *Francesco Vezzoli: democrazy*, cat. exp., Milano, Electa, 2007, p. 180.

5 Francesco Vezzoli, *Poster for a Remake of Gore Vidal's Caligula*, 2005, sérigraphie sur papier, 140 x 100 cm.

6 *Villa Marlene, un projet de Francesco Vezzoli*, NMNM-Villa Sauber, Monaco, 29 avril-11 septembre 2016.

FROM THE CREATOR OF "COMIZI DI NON AMORE"
THE REIMAGINING OF A MOVIE THAT SCANDALIZED THE WORLD

FRANCESCO VEZZOLI
IN
GORE VIDAL'S



CALIGULA

STARRING

ADRIANA ASTI KAREN BLACK BARBARA BOUCHET
GERARD BUTLER BENICIO DEL TORO MILLA JOVOVICH
HELEN MIRREN MICHELLE PHILLIPS GLENN SHADIX
TASHA TILBERG SPECIAL APPEARANCE BY GORE VIDAL

SPECIAL GUEST STAR

COURTNEY LOVE

COMING SOON TO A THEATRE NEAR YOU

2 Francesco Vezzoli, *Poster for a Remake of Gore Vidal's Caligula*, 2005. Sérigraphie sur papier, 140 x 100 cm. Castello di Rivoli Museo d'Arte Contemporanea, Rivoli (Turin) et Museum Ludwig, Cologne

bandes-annonces pour leurs expositions : un procédé que Vezzoli n'hésite pas à utiliser et pousser à son paroxysme comme il le fit pour son exposition *La Nueva Dolce Vita* à la Fondazione Prada de Venise en 2011⁷. L'œuvre et la communication autour d'elle parodient l'univers cinématographique et l'exposition, dans son intégralité, cherche à semer le doute.

L'analogie avec le cinéma ne se limite pas à l'installation et aux outils de communication de l'œuvre. Un ultime élément reste à aborder. Il est sans doute la clef de voûte de tout le projet et crucial pour comprendre la stratégie et le propos de Vezzoli. *Trailer for a Remake of Gore Vidal's Caligula* est disponible en intégralité et gratuitement sur des sites d'hébergement de vidéo en ligne. Certains artistes sont rétifs à la diffusion de leurs œuvres filmiques ou vidéo sur Internet, d'autres la favorisent⁸. Le cas est différent pour Vezzoli. Si l'œuvre parodie un outil promotionnel, que l'espace d'exposition revêt de manière théâtrale les caractéristiques de la salle obscure, il semble logique que l'artiste cherche à s'emparer du mode de diffusion de la forme qu'il produit. Si la vidéo n'intègre pas les avant-programmes des salles de cinéma⁹, il semble logique que l'artiste cherche à s'emparer du mode de diffusion d'une bande-annonce. *Trailer for a Remake of Gore Vidal's Caligula* se trouve donc à portée de clic comme n'importe quelle bande-annonce cinématographique. Elle peut ainsi croiser les nombreuses bandes-annonces bien réelles présentes sur les hébergeurs de vidéo en ligne. Ne s'annonçant pas en tant que vidéo d'artiste et similaire à bon nombre de bandes-annonces, *Trailer...* peut tout à fait être identifié par l'internaute en tant que vrai outil promotionnel annonçant un réel remake à venir. À tout point de vue, dans l'exposition, mais surtout dans sa diffusion en ligne, Vezzoli est à la recherche de la non-compréhension de son projet, du contre-sens le plus total, exploitant l'une des cartes maîtresses du cinéma de fiction : le désir de croire à l'illusion. La bande-annonce doit susciter l'envie de voir le film. Mais ledit film n'a pas été tourné. Seuls existent les plans nécessaires à la construction de cet outil promotionnel. L'artiste cherche à produire un désir impossible à assouvir puisque l'objet même du désir est inexistant. Il reproduit et révèle les techniques employées par l'industrie du spectacle pour créer du désir et donc de la consommation.

7 *La Nueva Dolce Vita: Social Life and the Imperial Age. From Poppaea to Anita Ekberg*, Fondazione Prada, Venise, 4 juin-2 octobre 2011. La bande-annonce est consultable sur Internet, mise en ligne par la galerie de l'artiste. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=tEcbN13Csqc> [dernier accès : 22/12/2020].

8 On peut consulter sur ce sujet le chapitre « The Limited Edition », dans Erika Balsom, *After Uniqueness: A History of Film and Video Art in Circulation*, New York, Columbia University Press, 2017.

9 Ce que fit l'artiste français Philippe Parreno pour la première présentation de sa vidéo *Il Sueño de una Cosa* (2001). Cf. Christine Macel, « Voice-over. Corpus d'œuvres (suite) », dans *Philippe Parreno*, éd. par Christine Macel, cat. exp. Paris, Éditions du Centre Pompidou, Zürich, JRP Ringier, 2009, p. 134 - 138.

Quel impact pour la diffusion en ligne ?

La vidéo et son mode de diffusion *via* Internet jouent sur le caractère illusionniste d'une bande-annonce, mais Vezzoli ne masque pas complètement les traces de son artificialité. On peut déjà être intrigué par la longueur de la vidéo, mais aussi par son titre : « *Trailer for a Remake...* » comme s'il s'agissait d'un intitulé de travail et que le film ne possédait pas encore un nom définitif¹⁰. Si la présence de l'artiste comme comédien est un élément trop discret pour l'internaute qui *a priori* ne connaît pas son travail, la parodie du logo d'Universal Pictures en Needlework Pictures est tout sauf subtile. Le dessin de la planète Terre de la société de production américaine historique se voit affligé d'une aiguille de broderie enfoncée à proximité de son sommet. « *Needlework* » signifie broderie, une pratique présente de longue date dans le travail de Vezzoli. Selon Marcella Beccaria, avec ce surprenant choix technique, « Vezzoli répondait à l'agressivité et la brutalité du nouvel art » que pratiquaient les Young British Artists à Londres où il étudie¹¹. L'artiste débute sa carrière par des reproductions brodées des œuvres phares de l'abstraction américaine¹² qu'il poursuit avec *An Embroidered Trilogy*, une série d'installations vidéo évoquant des personnalités connues pour leur goût de cette activité¹³. Si les internautes peu familiers de l'artiste et de l'art contemporain ne connaissent sans doute pas ces travaux, il peut sembler étonnant de ne pas s'interroger face à ce logo Needlework en ouverture de la bande-annonce. L'illusion semble fonctionner, à en croire les commentaires déposés à propos de la vidéo. *Trailer for a Remake of Gore Vidal's Caligula* s'établit comme un simulacre au sens qu'en donne Jean Baudrillard, une apparence qui se donne comme réalité tout en masquant les traces de la simulation. Un simulacre n'est pas différenciable de la réalité : « la simulation remet en cause la différence du "vrai" et du "faux", du "réel" et de l'"imaginaire"¹⁴. » À la différence de la représentation qui s'annonce comme telle, « il est pratiquement impossible d'isoler le processus de simulation [...] »¹⁵. C'est tout l'enjeu d'une pratique artistique du simulacre, s'imposer au réel et en être aussi indissociable qu'indiscernable. La vidéo est bel et bien identifiée par certains comme l'annonce réelle d'un film à venir, suscitant des réactions variées : de l'impatience affichée au mépris marqué et parfois des interrogations légitimes

10 Une interrogation similaire peut être faite vis-à-vis de l'affiche de *Trailer...* soulignant que le réalisateur est le « *creator of "Comizi di non amore"* » qui n'est pas un film, mais une vidéo artistique, probablement peu connue d'une majorité des cinéphiles.

11 Marcella Beccaria : « Vezzoli responded to the aggressiveness and rawness of the new art. » Beccaria, 2007 (note 4), p. 177.

12 Mark Rothko in *Conversation Piece* ou *Hommage to Josef Alber's "Hommage to the Square"* (*Sympathy for the Devil*) en 1995. Il continue les pièces brodées aujourd'hui encore.

13 Mario Praz dans *Ok, the Praz is Right* (1997), Silvana Mangano dans *Il Sogno di Venere* (1998) et Valentina Cortese dans *The End (Teleteatro)*, 1999.

14 Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Paris, Éditions Galilée, 1981, p. 12.

15 Baudrillard, 1981, p. 37.

sur la réalité du projet. Les commentaires révélant la genèse artistique du projet et expliquant la démarche de l'artiste ne semblent pas nécessairement trouver beaucoup d'écho, rendus caducs par le principe égalisateur de ce type de site où chaque commentaire a autant de valeur que son voisin¹⁶. À l'heure de la culture du *chat* où les sites offrent la possibilité à tous de réagir, en quoi l'avis éclairé a-t-il plus de résonance que celui qui ne l'est pas ?

Des questions se posent sur l'impact réel du projet artistique, notamment sa visibilité en ligne. Mise en ligne qui intervient assez tôt, probablement dès la présentation de l'œuvre à la biennale de Venise puisqu'on relève encore aujourd'hui des vidéos intégrées dès juin 2005 sur des sites référençant les projets cinématographiques ou sur des hébergeurs de contenu vidéo. Comment s'y prend l'artiste pour s'assurer une large diffusion ? La simple mise en ligne ne suffit pas. Des milliers de vidéos sont mises en ligne chaque jour sans pour autant trouver une audience importante. Pour être vu, un contenu doit être référencé ou échangé de manière virale par les internautes. Si Vezzoli peut éventuellement compter sur la seconde possibilité, elle n'est en rien une ressource sûre. Quant au référencement, il ne possède pas la force de frappe d'un grand studio de production cinématographique. *Trailer for a Remake of Gore Vidal's Caligula* ne reste pourtant pas invisible. Elle est sciemment faite pour attirer le regard et l'artiste peut s'appuyer sur le fonctionnement par algorithme de ce type de site (notamment *via* des mots clefs) qui propose aux internautes des « conseils » liés aux contenus qu'ils ont déjà consultés. La vidéo peut donc finir par être « proposée » à un internaute qui aurait regardé un contenu relatif au *Caligula* de 1979 par exemple. Mais c'est probablement la présence d'acteurs célèbres qui assure sans doute le mieux le succès de cette fausse bande-annonce. Il s'appuie sur des comédiens connus pour asseoir la dimension cinématographique du projet, mais probablement aussi pour en assurer la diffusion. Leur choix n'est en rien le fait du hasard. Mannequin d'origine, Milla Jovovich bénéficie alors du succès auprès des jeunes des adaptations du jeu vidéo *Resident Evil*¹⁷. Helen Mirren a certes participé au film original, mais c'est aussi en 2005 une actrice réputée dont la carrière récente marque alors une inflexion vers un cinéma plus populaire¹⁸. La vidéo a par ailleurs été popularisée par l'actrice qui en a posté sur sa chaîne YouTube le 28 novembre 2010 une version légèrement raccourcie¹⁹ sous le titre *Remake of Caligula* sans aucune description, ni précision sur le statut de la vidéo. Au 4 août 2016, la vidéo avait été vue 517 327 fois, reçu 285 « j'aime » pour 66 « j'aime pas ». Le 26 août 2020, elle bénéficiait de 1 463 857 vues, 870 « j'aime » et 343 « j'aime

16 Si certaines légendes de vidéos (souvent dans les mises en ligne les plus récentes) expliquent qu'il s'agit d'un projet artistique, les plus anciennes la notifient comme une bande-annonce.

17 *Resident Evil* de Paul W.S. Anderson (2002), puis *Resident Evil: Apocalypse* d'Alexander Witt (2004).

18 *Mrs Tingle* de Kevin Williamson (1999), *Gosford Park* de Robert Altman (2002) ou *Calendar Girls* de Nigel Cole (2003).

19 Celle-ci dure 4 min. 56.

pas ». Les commentaires se répartissent entre adhésion, incrédulité, rejet marqué et précisions sur le caractère artistique de l'objet. Les chiffres de consultation sont éloquentes et à ajouter à ceux des autres nombreuses pages hébergeant la vidéo. Par une diffusion potentiellement virale sur Internet, le travail de Vezzoli est vu par un nombre de personnes incomparablement supérieur à celles qui fréquentent ses expositions.

Un projet politique et émancipateur ?

Que vise *Trailer for a Remake of Gore Vidal's Caligula*? La cible la plus évidente semble être l'industrie cinématographique et ses grandes sociétés de production dont le but peu dissimulé est d'assurer la rentabilité d'un produit. Vezzoli duplique un des outils promotionnels les plus efficaces pour créer de toutes pièces un désir de consommation voué à l'échec. Soulignant des méthodes publicitaires douteuses (avalanche de stars, appel sans vergogne au voyeurisme en montrant finalement assez peu, voix off emphatique et élégiaque...), l'artiste sélectionne aussi *Caligula* pour son histoire rocambolesque, sortant en salles en 1979 dans des versions différentes qui n'ont en commun que le rejet de leurs auteurs. Il sélectionne un objet qui a été détourné de son but initial, tout en promettant par son titre (« *Gore Vidal's Caligula* ») une forme de retour aux sources, validée par la présence du scénariste. En filigrane, l'artiste démontre la place dévolue à l'auteur dans la machine industrielle, maillon indispensable à la mise en œuvre du projet, mais qui voit parfois son autorité largement limitée. Mais la vidéo étant aussi destinée au musée, il n'est pas interdit de penser que c'est le monde de l'art qu'il cible. La présence de célébrités dans son travail est un moyen avoué de souligner l'industrialisation de l'art contemporain: « Pour moi, le monde de l'art est devenu un lieu qui s'est lui-même transformé, volontairement ou non, en une sorte d'industrie du divertissement²⁰. » Il rejoint en ce sens Erika Balsom qui place la pénétration du cinéma dans les pratiques artistiques sous le signe d'« une décennie qui serait marquée par une spectacularisation croissante du musée²¹. » Le travail de Vezzoli s'inscrit donc dans les mouvements de pensée critique vis-à-vis d'un certain état de l'art et des institutions en produisant un travail de sape de l'intérieur et dévoilant les connivences entre art et industrie.

20 Francesco Vezzoli: « For me, the art world has become a place that has turned itself, willingly or not, into some sort of entertainment industry. »; Linda Yablonsky, « Caligula' Gives a Toga Party (But No One's Really Invited) », dans *The New York Times*, February 26, 2006.

21 Erika Balsom: « A decade that would be marked by an increasing spectacularization of the museum », dans Erika Balsom, *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2013, p. 20.

Le lien à la bande-annonce est ainsi logique. « Il s'agit de la création d'un rêve, d'une attente et parfois de laisser le public sur sa faim²². » Cette création d'un désir impossible à assouvir du fait de l'inexistence de son objet devrait être à même de provoquer une prise de conscience chez le consommateur/spectateur de la manière dont il est manipulé au quotidien. L'ambition derrière les travaux de l'artiste est un éveil des consciences, voire une libération généralisée. S'il ne le laissait pas présager au premier abord, son travail se place dans la descendance de l'Internationale situationniste, qui dès 1957 œuvrait à une libération de la société et de l'individu, rejetant les préceptes du capitalisme et militant pour une dissolution de l'art dans le quotidien. Guy Debord, un de ses principaux représentants, dénonçait la manière dont le temps de loisir acquis par le prolétariat se voyait récupéré par la classe dirigeante par le développement d'une industrie des loisirs sclérosante qu'il finit par nommer *La Société du spectacle*: « Le spectacle dans la société correspond à la fabrication concrète de l'aliénation²³. » Il poursuit: « Le spectacle soumet les hommes vivants dans la mesure où l'économie les a totalement soumis. Il n'est rien que l'économie se développant elle-même²⁴. » Le cinéma est un instrument majeur de la société du spectacle que l'Internationale situationniste utilisait pour le retourner contre lui-même, notamment *via* la pratique d'un « détournement d'éléments esthétiques préfabriqués²⁵ ». En les reprenant dans un nouveau contexte, il s'agit de tirer les images et les sons détournés de la soumission à leur discours initial et de dévaloriser celui-ci: déconstruire l'objet repris afin d'attirer l'attention sur l'idéologie qu'il véhicule et les manipulations qu'il induit. Si pratique du détournement il y a chez Vezzoli, elle ne s'applique plus, ou plus directement, à des produits mais à des genres codifiés par l'industrie culturelle: film de fiction, émission de télévision et bien sûr bande-annonce. En parodiant et exagérant les stéréotypes de ce type de productions, il vise à dévoiler ouvertement les stratégies employées pour pousser à la consommation. Son travail critique se veut tout autant pédagogique – apprendre à décrypter un contenu – qu'émancipateur. Il reconnaît d'ailleurs volontiers l'influence de Debord:

Quand Guy Debord se demande comment pouvons-nous nous émanciper, comment pouvons-nous envisager un avenir différent, je voudrais avoir la réponse, je voudrais pouvoir dépasser Guy Debord, mais je crains que cela ne me soit impossible. Je suis juste un artiste, je tiens un miroir et je réfléchis un monde que j'habite, mais je n'ai pas de solution. [...] Je pense personnellement que le monde n'a pas décollé du lieu où il se trouvait quand Debord l'a analysé. Je ne pense pas que le monde ait pris un nouveau cap en ce qui

22 Francesco Vezzoli dans Peter Burchett et Philippe Lecrosnier, *Francesco Vezzoli, à chacun sa vérité*, vidéo, 10 min. 21, Paris, Profils, Jeu de Paume, 2009.

23 Guy Debord, *La Société du spectacle*, Paris Gallimard, 1967, 1992, p. 32.

24 Debord, 1992 (note 23), p. 22.

25 Définition de « détournement », dans « Définitions », *L'Internationale situationniste* n° 1, 1958, p. 13.

concerne notre rapport aux médias. Je pense que les choses ont même empiré²⁶.

Si les chiffres de consultation de *Trailer for a Remake of Gore Vidal's Caligula* sont impressionnants et semblent attester du succès de cette diffusion virale et donc de l'entreprise de détournement et de parasitage de l'artiste, Vezzoli ne s'avoue pas véritablement satisfait des résultats et insiste au contraire sur ce qu'il considère comme l'échec de sa tentative. Il évoque sa déception quant à la réception d'un autre projet pour lequel il procède avec une stratégie identique. *Greed, a New Fragrance by Francesco Vezzoli* (2009)²⁷ est une brève vidéo parodiant les codes des publicités pour le parfum. Comme il est souvent de rigueur dans les réclames pour les marques de luxe, c'est une célébrité qui vient vanter les mérites du produit sous l'œil de la caméra d'un réalisateur prestigieux. L'artiste fait appel à deux actrices de renom, Natalie Portman et Michelle Williams et au cinéaste Roman Polanski. L'effacement de l'artiste derrière un autre réalisateur, lui déléguant complètement la mise en image, marque bien la dimension conceptuelle du projet qui dépasse de loin la seule production vidéo. Sur fond de piano, Michelle Williams pénètre dans un appartement et vient s'appuyer languoureusement contre Natalie Portman se peignant à sa coiffeuse. Elle est attirée par une odeur sur la peau de la jeune femme et découvre le flacon de parfum *Greed* dont elle s'empare sous l'œil agacé de Portman. La possession de la fragrance donne lieu à une ridicule scène de combat à l'érotisme *soft* au sol jusqu'à l'apparition d'un homme, l'artiste, se saisissant de la fiole. La vidéo s'achève par un plan sur le parfum et son nom annoncé en voix off. La forme du flacon imaginé par l'artiste²⁸ renvoie à *Belle Haleine: Eau de Voilette*, le parfum conçu en 1921 par Marcel Duchamp dont une partie de l'œuvre s'incarne autant dans son effet sur le monde de l'art (musées, marchands, collectionneurs et presse) que dans son impact visuel. En lieu et place de l'image de Rose Selavy (personnage féminin fictif créé et incarné par Duchamp en 1920), c'est le portrait de l'artiste italien²⁹ qu'on découvre en médaillon sur la fiole et souligné d'une « eau de larmes » en français remplaçant la traditionnelle « eau de toilette » ou « eau de parfum »³⁰. De la même manière que *Trailer for a Remake of Gore Vidal's Caligula* laissait paraître des indices visibles de sa dimension parodique, *Greed* offre aussi des clefs de lecture évidente. À commencer par le nom du produit vendu qui, s'il peut se trouver des précédents fort étonnants – on peut penser au

26 Burchett et Lecrosnier, 2009 (note 22).

27 Francesco Vezzoli, *Greed, a New Fragrance by Francesco Vezzoli*, 2009, vidéo-projection HD, couleur, son stéréo, 1 min.

28 Une sculpture en forme de bouteille de parfum, *Greed, The Perfume That Doesn't Exist* (2009) a été réalisée par l'artiste qui crée aussi une série de broderies liée à ce projet.

29 Tiré de la série *Francesco by Francesco: Before & After* (2002).

30 « Eau de larmes » vient aussi évoquer la présence des larmes dans le travail de Vezzoli dont les vidéos au caractère ouvertement mélodramatique sont souvent remplies et les portraits de célébrités régulièrement agrémentés de larmes brodées.



3 Francesco Vezzoli, *Greed, a New Fragrance by Francesco Vezzoli*, 2009 (Still). Vidéo HD, couleur, son, 1 minute.



4 Francesco Vezzoli, *Greed, the Perfume That Doesn't Exist*, 2009. Bouteille en cristal, papier, ruban de soie, 40 x 27 x 13 cm.



5 Man Ray, *Bouteille Belle Haleine: Eau de Voilette de Marcel Duchamp*, 1921. Image positive obtenue par inversion des valeurs de la numérisation du négatif original (négatif au gélatino bromure d'argent sur verre), 12 x 9 cm
Photographie publiée sur la couverture de la revue *New York Dada*, New York, avril 1921.

parfum bien réel *Poison* – met en avant la cupidité de son propriétaire³¹. Comme dans *Trailer...*, la vidéo respecte à la lettre les codes du genre, mais à tel point que cela est censé éveiller la conscience ou au minimum la suspicion du spectateur tant tout est exagéré, poussé à l'extrême.

Présentée dans des expositions, la vidéo est surtout diffusée en ligne sur des sites d'hébergement de vidéos avec mention du réalisateur et des actrices afin de bénéficier de leur aura pour attirer l'internaute. Elle est même conçue, plus encore que *Trailer...*, pour une diffusion en ligne. Pour être montrée en ligne, la forme de l'œuvre est donc déterminée à l'avance: le projet général est d'ordre conceptuel, sa réalisation passe par l'image en mouvement afin de pouvoir intégrer le réseau et aborder ainsi une existence performative. Sa mise en ligne, sans s'apparenter exactement à du *hacking* est une manière de performer le réseau, le détourner tout en s'adaptant à son fonctionnement. Or malgré un nombre de vues plus que confortable³², Vezzoli considère l'effet de cette vidéo, et d'autres travaux fonctionnant selon un principe similaire de diffusion, trop faible et l'entreprise comme un échec. Il explique :

J'ai changé d'intérêt parce que j'ai échoué et je veux que cela soit su. J'ai échoué car j'ai impliqué dans mon travail quelques personnalités très célèbres, mais la vidéo de Roman Polanski avec Natalie Portman et Michelle n'a que 150 000 vues sur Internet, alors que la vraie publicité pour le parfum Dior en a 1 500 000. Ces travaux n'ont pas pénétré l'imaginaire collectif, je ne sais pas si c'est à cause d'une erreur que j'ai faite, ou parce qu'ils n'étaient pas présentés de la bonne manière. [...] Dans tous les cas, mon travail fait partie d'un imaginaire de niche: tous ceux qui lisent *Artforum*, *Vogue* et *W Magazine* en sont familiers, mais il n'a pas perverti l'imaginaire global³³.

Constatant le nombre de vue de ses vidéos en ligne, pourtant sans comparaison avec le nombre de visiteurs de la grande majorité des expositions d'art contemporain, la déception affirmée par l'artiste permet de comprendre les ambitions

31 *Greed* signifie « cupidité, avidité ».

32 Au 30 juin 2017 (soit huit ans après la vidéo), en ajoutant le nombre de vues sur les vidéos de *Greed* référencées sur les trois premières pages du moteur de recherche Google, on dénombrait tout de même 730 997 (dont 146 388 rien que sur une chaîne YouTube liée à Michelle Williams). Le référencement de cette vidéo a reculé aujourd'hui.

33 Francesco Vezzoli: « I have shifted my attention because I failed, and I want this to be known. I failed because I involved some very famous figures in my work, but the Roman Polanski video with Natalie Portman and Michelle has 150,000 hits on the Internet, while the real advert for Dior perfume has 1,500,000. So these works did not become part of the collective imaginary, I don't know whether it's because of a mistake I made, or because they weren't presented the right way. [...] In any case my work is part of a niche imaginary: all those who read *Artforum*, *Vogue* and *W Magazine* are familiar with it, but it has not pervaded the global imaginary. » Cristina Perrela, « From Brescia to Hollywood and back. Conversation with the artist », dans Francesco Vezzoli, *Galleria Vezzoli*, Anna Mattiolo (éd.), cat. exp. Milano, Fondazione MAXXI, Verona, Mondadori Electa, 2013, p. 239.

réelles et élevées de son travail. Héritier malheureux de Warhol et de Debord, Francesco Vezzoli rejoue la propagation médiatique du premier³⁴ en y joignant la dimension contestataire des doctrines situationnistes. Cette alliance de références et d'attitudes qui pourraient sembler contradictoires s'avère au contraire tout à fait cohérente, soulignant l'aspect de parasitage et d'infiltration qu'adopte son œuvre : l'artiste travaille de l'intérieur en retournant les procédés de l'industrie culturelle contre elle. Mais Vezzoli bute contre la puissance sans égal de l'industrie du spectacle et se heurte, à ce jour, à l'impossibilité de n'être autre chose qu'un grain de sable qui gratte à peine le colosse qu'il vise. Internet est bien le lieu où tous les contenus et tous les échanges sont possibles, mais dans cet océan de données, il paraît difficile d'enrayer durablement le discours de ceux qui ont la puissance financière d'imposer leur visibilité à tous.

34 Outre les arts plastiques, Warhol a œuvré dans les milieux de la mode, du cinéma expérimental, de la musique, de la presse écrite, la publicité et l'industrie télévisuelle. Au-delà d'une ascendance évidente pour son travail, Vezzoli fait aussi référence à l'artiste américain en faisant tourner une de ses proches, Bianca Jagger qui réalisa de nombreuses interviews téléphoniques pour son magazine *Interview*, dans *The End of « The Human Voice »* (2001).

Une galerie de personnages. Les stéréotypes et leur manipulation à New York à la fin des années 1970

François Aubart

▶ Les vidéos de cet article sont accessibles sur le site internet de la publication :
<https://newmedia.dfk-paris.org/aubart.html>

Pratiques et croisements

À la fin des années 1970, New York est en déclin économique. Pauvre et dangereuse, cette ville attire pourtant une jeunesse, fraîchement diplômée ou en rupture sociale, en désir d'aventure et aspirant à prendre part aux nombreuses avant-gardes qui s'y développent. Dans les quartiers du sud de la ville, *Downtown*, les loyers modiques peuvent être payés en ne travaillant que quelques jours par semaine, ce qui laisse du temps pour se consacrer à son art, autant qu'à une intense vie nocturne. Ce temps disponible favorise également les collaborations qui se font et se défont au fil des idées échangées et des opportunités. Ainsi, les disciplines s'hybrident. Des plasticien·nes font de la musique. Des musicien·nes jouent dans des films. Des auteur·trices créent des spectacles. Beaucoup s'impliquent dans des collectifs et initient des collaborations. Ces expérimentations, aussi foisonnantes qu'éphémères, sont destinées à un public restreint, souvent composé de proches. La quantité d'artistes qui se croisent, échangent et collaborent à New York à la fin des années 1970 semble immense et leurs projets aussi fugaces que divers. Cette diversité de formes interdit tout amalgame sous un label unique¹. Ce bouillonnement où les pratiques se croisent et se mêlent favorise une approche qui laisse de côté les répartitions par

1 Les collaborations, rencontres et échanges entre artistes sont d'une telle densité qu'une liste exhaustive des personnes, de leurs liens, des lieux où il·elles se croisent et de leurs collaborations dépasserait le format proposé pour ce texte. En chercher le dénominateur commun semble aussi vain que réducteur. Ce texte ne cherche donc pas à produire une lecture applicable à toutes les productions de la scène new-yorkaise de la fin des années 1970 mais à y souligner quelques liens entre différents domaines. Pour cela, j'ai fait le choix de ne suivre que quelques trajectoires, passant malheureusement sous silence un grand nombre de personnes et de productions.

domaine, celui de la musique, de l'art, du cinéma ou de la littérature, au profit des intérêts et interrogations qui animent une période et une scène.

Évidemment, ces expérimentations et hybridations sont désormais mentionnées par les historien·nes mais elles restent souvent présentées comme des pas de côté de carrières ou de pratiques inscrites dans une discipline précise. Pourtant, ces échanges signalent des enjeux partagés au-delà des domaines. Pour produire vite, avec énergie et une apparente facilité, de nombreux artistes remplacent la virtuosité par l'emploi d'éléments préexistants, des images dans les arts, des textes dans la littérature, des attitudes scéniques dans la musique, des scénarios et des genres dans le cinéma. Beaucoup des productions qui en résultent partagent plus qu'un processus spécifique à chaque médium. Elles représentent des identités construites. En effet, qu'il s'agisse d'apparaître sur scène en incarnant des personnages outranciers, de faire jouer à ses ami·es des rôles de films identifiés, de faire des œuvres en manipulant des images du cinéma, ou de se raconter dans des romans basés sur la reproduction d'autres textes, on retrouve l'utilisation de clichés et de stéréotypes. Cela ne concerne évidemment pas toutes les productions de l'époque, mais beaucoup partageant d'employer des modèles pour se grimer, parodier, détourner, sur-jouer ou performer les attitudes que fournissent les médias de masse.

Employer des éléments normatifs permet de les subvertir, mais également de les faire siens. Plutôt que de considérer que le geste d'appropriation engendrerait de fait une critique et une mise à distance, je voudrais montrer qu'il ne s'agit pas uniquement de manipuler des éléments préexistants mais également leurs effets, la fascination ou l'identification qu'ils produisent. Cela permet d'exprimer une identité paradoxalement aussi personnelle qu'idéalisée en mêlant stéréotypes et témoignages personnels. Si ces pratiques sont bien subversives, puisqu'elles brouillent le sens des clichés qu'elles manipulent, elles le sont aussi parce qu'elles sont traversées par des interrogations à propos de ce qu'est un être authentique et de l'influence des clichés sur sa construction.

Lorsque la réalisatrice irlandaise Vivienne Dick arrive à New York en 1975, elle y découvre ce qu'elle nomme « un sentiment d'adolescence arrêtée.² » Elle partage alors son temps entre la réalisation de ses premiers films et Beirut Slump, groupe de No Wave dans lequel elle joue du clavier. Beirut Slump a été fondé par la chanteuse Lydia Lunch qui forme aussi Teenage Jesus and the Jerks avec le saxophoniste James Chance. Les groupes de No Wave sont aussi nombreux que leurs durées d'existence peuvent être courtes, se résumant parfois à un seul concert. Ils sont le prolongement du Punk dont ils emmènent la spontanéité et l'inexpérience vers des territoires expérimentaux et bruitistes. Connie Burg, Lydia Lunch ou Pat Place pincant les cordes de leurs guitares avec un cylindre en

2 Treasa O'Brien, « Guerrillière Film-Maker: A Interview with Vivienne Dick », dans Treasa O'Brien (éd.), *Between Truth and Fiction: The Films of Vivienne Dick*, Londres, LUX, 2009, p. 60.

métal, glissant d'une note à une autre pour produire des sonorités saisissantes avec un instrument dont certaines savent à peine en jouer³. Comme elles, beaucoup de musicien·nes No Wave apprennent à jouer en intégrant des groupes, leurs formations les destinant à d'autres carrières artistiques. Arto Lindsay et Robin Crutchfield, du groupe DNA, Mark Cunningham, du groupe Mars, viennent du théâtre expérimental et de la littérature⁴. Pat Place, guitariste pour James Chance & The Contortions puis pour Bush Tetra, s'était installée à New York pour y lancer sa carrière d'artiste. Cela permet de comprendre l'attention que ces musicien·nes portent aux avant-gardes artistiques et scéniques dont beaucoup revendiquent l'influence, notamment celle des performances de Vito Acconci ou du théâtre de Richard Foreman. Les groupes de No Wave inventent ainsi une musique corrosive et agressive jusque sur la scène, travaillant avec précision leurs allures et leurs attitudes.

Pour accompagner ses poèmes d'une musique dissonante et violente, Lydia Lunch forme le groupe Teenage Jesus and the Jerks avec le saxophoniste James Chance. Après plusieurs concerts et quelques enregistrements, ils se séparent. Leurs conceptions de la scène s'opposent. Froide, distante et autoritaire, Lunch incarne une attitude déshumanisée, coupant les liens avec la tradition des chanteur·euses comme Bob Dylan ou Patti Smith qui subliment l'expression de leurs émotions personnelles⁵. Chance, au contraire, est secoué de convulsions. Hors de lui, il lui arrive d'agresser son public. Le nom du groupe qu'il fonde ensuite sonne comme un manifeste : James Chance & The Contortions (fig. 1 & 2).

La No Wave ne compte pas que des musicien·nes jouant de leur inexpérience, d'autres sont issu·es de l'avant-garde musicale. Rhys Chatman, un temps musicien minimaliste, a été formé par le compositeur La Monte Young. Lorsqu'il assiste à un concert des Ramones, il décide de jouer ses compositions répétitives avec des guitares électriques. Sous l'influence de Chatham, Glenn Branca, qui était venu à New York pour y faire du théâtre expérimental, fonde le groupe Theoretical Girls avec Jeff Lohn. Leurs accords répétitifs sont plus entraînants que les structures démembrées de Mars ou de DNA mais ils partagent avec elles une violence expérimentale et une sonorité revêche. Pour ces compositeurs également, l'attitude sur scène est cruciale. Dans un article sur un concert de Chatham, Kim Gordon constate que les guitaristes ont une prestance, qui est bannie des concerts de musique minimale⁶. Dans leurs habillements, leurs actions et leurs interactions Gordon identifie une tension, une forme de désir

3 Simon Reynolds, *Rip it up and start again: Postpunk 1978-1984*, traduction de Aude De Hesin et Etienne Menu, Paris, Allia, 2007, p. 87.

4 Thurston Moore et Byron Coley, *No Wave: Post-Punk. Underground. New York. 1976-1980*, New York, Abrams Image, 2008, p. 8.

5 Dan Graham, « Rock new wave au féminin », traduction de Patrick Joly et Sylvie Talabardon, *Rock My religion*, Dijon, Les presses du réel, 1993, p. 366-397.

6 Kim Gordon, « Trash Drugs and Male Bonding », dans *RealLife Magazine*, n° 3, Mars 1980, p. 11.



1 New York - vers 1978: James Chance se produit au Max's Kansas City à New York



2 James Chance avec Kristian Hoffman (à gauche) et Bradley Field (à droite)

homosexuel, qui leur confère une importance, celle d'être des personnes plus que des exécutants.

En 1978, deux événements font se rencontrer les deux versants de la No Wave. En mars, une soirée en soutien à la revue *X Motion Picture Magazine* réunit Theoretical Girls, Contortions, Boris Policeband, DNA, Terminal et The Erasers. En mai, le lieu d'exposition Artists Space accueille cinq soirées de concerts durant lesquelles se produisent Terminal, The Communists, Theoretical Girls, The Gynecologists, Tone Death, Daily Life, DNA, The Contortions, Mars et Teenage Jesus. Ces événements donnent consistance à la No Wave. Ils signalent également ses liens avec le cinéma No Wave, dont *X Motion Picture Magazine* fait la promotion, et avec les artistes qui gravitent autour d'Artists Space.

Les films No Wave, réalisés en Super-8, sont narratifs. En cela, ils sont diamétralement opposés aux réalisations expérimentales de l'époque qui se refusent à raconter des histoires. Les films No Wave, au contraire, prennent plaisir à en inventer. Pour cela ils mettent en scène des proches, souvent des musicien·nes, artistes ou réalisatrice·eurs, dans des fictions calquées sur les genres typiques du cinéma. *Red Italy* (1979) d'Eric Mitchell raconte les aventures amoureuses de Monica (Jennifer Miro) dans l'Italie d'après guerre. Il est tourné à New York, dans des lieux choisis pour leur capacité à accompagner cette histoire dans laquelle apparaissent l'actrice et future galeriste Patti Astor, le réalisateur et artiste James Nares, les musiciens John Lurie et Arto Lindsay ou encore le poète René Ricard.

Amos Poe, constatant que le genre hollywoodien du film de détective est reconfiguré en Europe sous des formes expérimentales, décide de le rejouer

▶ 3 Amos Poe, *The Foreigner*,
16 mm, noir et blanc, son,
77 min, 1978



aux États-Unis⁷. Son film *Unmade Beds* (1976) emprunte le scénario de *À bout de souffle* de Jean-Luc Godard. *The Foreigner* (1978) (fig. 3) est une adaptation de *The American Soldier* de Rainer Werner Fassbinder. Ces reprises jubilatoires du cinéma de genre ont comme décor le New York contemporain quotidiennement fréquenté par cette scène.

Les films No Wave sont projetés dans quelques rares cinémas de New York comme celui ouvert par James Nares et Eric Mitchell, ou dans des salles de concert comme le Max's Kansas City. Ils partagent alors la soirée avec les concerts. Des affiches annoncent les groupes autant que les films. Sur la scène comme sur écrans apparaissent des personnes qui campent des personnages inventés et exagérés.

À la fin des années 1970, l'espace alternatif Artists Space ne fait pas qu'accueillir la scène No Wave. C'est aussi le lieu que fréquentent et où exposent de jeunes artistes qui reproduisent des images existantes, empruntées aux médias de masse et au cinéma⁸. Ce courant est rétrospectivement nommé *Pictures Generation*, d'après l'exposition *Pictures* qui se tient Artists Space en 1977. Cet événement, porté par Douglas Crimp qui en est le commissaire, fonde leur reconnaissance et la théorisation de leur pratique. Pour le critique, les artistes qu'il défend manipulent des représentations élaborées pour composer des mondes fabuleux et impressionner leur public⁹. Parmi eux, Robert Longo réalise des bas-reliefs à partir d'images de films. *Seven Seals for Missouri Breaks* (1976) reproduit une scène de *Missouri Breaks* (1976) d'Arthur Penn. *The American Soldier* (1977) figure un homme vêtu d'une chemise, d'une cravate et d'un chapeau. Le menton vers le ciel et une main dans le dos, il vient de se faire abattre et va s'effondrer. C'est une image empruntée à *The American Soldier* (1970) de Fassbinder, film qui est également la source de *The Foreigner* d'Amos Poe.

À cette période Longo joue de la guitare dans plusieurs groupes dont Meltdown, fondé par Glenn Branca. La pochette du deuxième album solo de ce dernier, *The Ascension* (1981), présente une œuvre de Longo, le dessin de deux hommes en costume, l'un portant l'autre en train de s'écrouler. Longo est également membre du groupe Menthol Wars, avec Rhys Chatham et l'artiste Richard Prince. Ce dernier fait alors des photographies de publicités, les cadrant de façon à ne laisser apparaître aucun des textes qui les accompagnent. Les images de Prince représentent le monde idéalisé qui est construit pour vendre des produits.

En parallèle, Prince écrit des nouvelles. En regardant des publicités, il invente la vie des personnages qu'il a sous les yeux. Il les publie dans des revues

7 Vera Dika, *The (Moving) Pictures Generation*, New York, Palgrave Macmillan, 2012.

8 Matt Mullican, Cindy Sherman et Valerie Smith, « Helene Winer interviewed by Matt Mullican, Cindy Sherman, and Valerie Smith », dans: Claudia Gould et Valerie Smith (éd.), *5000 artists return to Artists Space: 25 Years*, New York, Artists Space, 1998, p. 52-67.

9 Douglas Crimp, *Pictures*, New York, Artists Space, 1977.

qui diffusent des textes d'artistes comme *Tracks*, *WhiteWalls* ou *Top Story*. Les publications sur l'art ou le cinéma proposent alors, elles aussi, des nouvelles, des poèmes et des interventions d'artistes.

X Motion Picture Magazine, mêle ainsi des articles sur le cinéma, des propositions de photographes et des associations de textes et d'images élaborées par des réalisateur-trices qui sont autant de réflexions sur le montage que sur leur quotidien. Une page du deuxième numéro présente ainsi un texte d'Eric Mitchell dans lequel il raconte s'être fait tabasser, lors d'un concert au CBGB, par un homme à l'attitude identique à celle du personnage principal de *Taxi Driver*¹⁰. Son témoignage est accompagné de deux portraits photographiques, l'un de lui-même, l'autre de James Chance. Son agresseur est une personne qui joue un rôle, pas des moindres, celui de Robert De Niro devenu culte pour ses excès.

X Motion Picture Magazine diffuse plusieurs textes de l'autrice Kathy Acker. Le premier numéro compte un extrait de son roman, alors en cours de rédaction, *Sang et stupre au lycée* dans lequel Janey Smith, enlevée par un vendeur d'esclaves, écrit dans sa cellule un compte rendu du film *La Lettre écarlate* (1973)¹¹. En 1981, après l'expérience de *X Motion Picture Magazine*, Betsy Sussler crée *Bomb Magazine*. Dans le premier numéro, Kathy Acker publie un chapitre de *Grandes Espérances*¹². Écrit à la première personne, il dépeint la mère de la narratrice et les sentiments contradictoires qu'elle lui inspire. Dans ce numéro, parmi des textes sur des films et des entretiens avec des réalisateur-trices, on trouve deux autres nouvelles écrites comme des témoignages. Signées de Cookie Muller et de Lynne Tillman, elles narrent des rencontres amoureuses. Crus et impudiques, ces textes présentent des situations personnelles et les émotions qu'elles engendrent, partageant avec la musique et le cinéma No Wave la mise en scène de personnages extravagants et une exploration de la violence psychologique.

Sujets et stéréotypes

Les scènes du rock, du cinéma, de la littérature et de l'art qui apparaissent à New York à la fin des années 1970 partagent d'être toutes très féminines. Vivienne Dick en rend compte dans l'un de ses premiers films, *Guerillère Talks* (1978) (fig. 4), en donnant la parole à des femmes qui l'entourent et qu'elle admire. Elle leur laisse le choix du moment, du lieu, de leurs propos et de leurs actions, la seule contrainte étant celle du temps d'enregistrement, les 3 minutes et demie que dure une bobine de Super 8. Le titre de ce film découle

10 Eric Mitchell, « Reactionary Travis », dans *X Motion Picture Magazine*, février 1978, p. 34.

11 Kathy Acker, « A movie Review by Janie Smith, from *Blood and Guts in Highschool* », dans *X Motion Picture Magazine*, décembre 1977, [n.p.].

12 Kathy Acker, « Great Expectations », dans *Bomb Magazine*, printemps 1981, p. 5-6.



► 4 Vivienne Dick, *Guerrillere Talks*, Super-8, son, 24:28 min, 1978

du roman féministe de Monique Wittig, *Les Guérillères*, qui, en une succession de brèves scènes épiques, raconte l'histoire d'une communauté de femmes soudées, vivant en harmonie et combattant l'oppression masculine. Dans la galerie de portraits composée par Dick, on compte notamment Pat Place qui, dans un appartement, cherche un endroit où planter un clou qu'elle finit par faire semblant de s'enfoncer dans la tête, Lydia Lunch, qui livre un monologue désabusé sur la sordide déliquescence du monde qui l'entoure, ou encore la productrice de groupes et dominatrice Anya Phillips, qui écoute des disques fumant dans une attitude poseuse¹³. Chaque séquence de *Guerrillere Talk* est ainsi un document sur une femme autant que sur la personne qu'elle souhaite incarner.

Le grand nombre de femmes dans les groupes de No Wave concrétise selon Connie Burg, chanteuse et guitariste de Mars (fig.5), une revendication générationnelle, celle de rejeter les rôles traditionnellement assignés aux femmes¹⁴. Le monde de l'art se féminise également et beaucoup d'artistes le constatent. Suite à une discussion à propos des nombreuses femmes ayant une pratique post-conceptuelle, Jeff Wall et Dan Graham auraient ainsi suggéré à Glenn Branca de nommer son groupe Theoretical Girls¹⁵ (fig.6). Cette dénomination, passablement réductrice, découle d'un phénomène envisagé avec une autre rigueur par le critique d'art Craig Owens. Celui-ci constate que les œuvres de Dara Birnbaum, Jenny Holzer, Barbara Kruger, Louise Lawler, Sherrie Levine

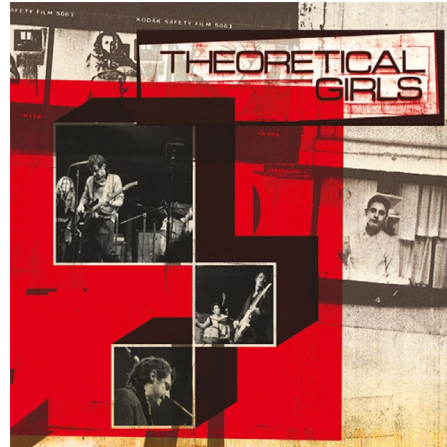
13 Les autres femmes présentées dans *Guerrillere Talk* sont Adele Bertei, Tina Lhotsky, Beate Nilsen et Ikue Mori.

14 Thurston Moore et Byron Coley, *No Wave: Post-Punk. Underground. New York. 1976-1980*, New York, Abrams Image, 2008, p. 121.

15 *Ibid.*, p. 56.



▶ 5 Mars, *11000 Volts*, 2:09 m, 1978



▶ 6 Theoretical Girls, *Theoretical Girls*, 2:35 min, 1978

et Martha Rosler consistent à manipuler des représentations qui assignent à leur sujet, souvent des femmes ou des personnes marginalisées et opprimées, une place symbolique en adéquation avec les désirs et volontés des groupes sociaux qui produisent ces images, souvent des hommes¹⁶. Cette observation découle des réflexions féministes d'autrices comme Mary Ann Doane, Claire Johnston ou Laura Mulvey qui analysent les représentations des femmes dans les productions hollywoodiennes des années 1930-1950¹⁷. Elles sont indexées aux pulsions sexuelles de la société patriarcale qui en contrôle la production et sont adressées à un public lui aussi masculin. Ces applications du féminisme au cinéma accompagnent une relecture des théories psychanalytiques entreprise notamment par Luce Irigaray et Joan Rivière¹⁸. Elles partent du constat que Sigmund Freud ne définit pas les femmes comme des sujets autonomes, mais qu'il les détermine à partir des hommes, qui sont le socle de sa théorie. Ils possèdent un pénis, elles en sont dépourvues. De cette différence découlent des distinctions sociales et d'accès au pouvoir. Dans une société patriarcale, les femmes, privées de l'organe et du symbole qui autorise à s'exprimer, sont réduites au silence. Sans voix qui soit la leur, elles doivent s'en créer une en exploitant une langue qui ne leur

16 Craig Owens, « The Discourse of Others: Feminists and Postmodernism », dans Scott Bryson, Barbara Kruger, Lynne Tillman et Jane Weinstock (éd.), *Craig Owens: Beyond Recognition - Representation, Power, and Culture*, Berkeley; Los Angeles; Londres, University of California Press, [1983] 1992, p. 166-190.

17 Voir notamment: Mary Ann Doane, *The Desire to Desire: The Woman's Film of the 1940s*, Bloomington, Indiana University Press, 1987; Claire Johnston, « Women's Cinema as Counter-Cinema », dans Claire Johnston (éd.), *Notes on Women's Cinema*, Londres, Society for Education in Film and Television, 1973, p. 21-31; Laura Mulvey, « Visual Pleasure and Narrative Cinema », dans *Screen*, Automne 1975, p. 6-18.

18 Voir notamment: Luce Irigaray, « Ce sexe qui n'en est pas un », dans *Les Cahiers du GRIF*, n°5, 1974, p. 54-58.

appartient pas. L'imitation et la copie, centrales dans de nombreuses pratiques artistiques, apparaissent alors comme des outils féministes. Cela alimente, entre autres, l'interprétation du travail de Sherrie Levine qui fait des photographies de reproductions d'œuvres. L'artiste montre ainsi l'omniprésence des hommes dans l'histoire de l'art et elle revendique de faire œuvre par la reproduction, l'opposé d'une recherche de création originale.

Une interprétation similaire accompagne les textes de Constance DeJong et de Kathy Acker. Le fait que les femmes soient reléguées dans la littérature féminine [*Chick Lit*] aux romances amoureuses et à des sujets comme l'amour et la maternité est vécu par DeJong comme une oppression¹⁹. Son roman *Modern Love* parodie ces genres pour raconter une histoire d'amour en changeant plusieurs fois de lieu et de temps, en passant du style propre au policier à celui de la littérature féminine et en mêlant les identités de la personne qui la narre. DeJong était alors proche de Kathy Acker qui, elle, qualifie sa pratique de « plagiat » et se dit « fascinée » par le travail de Sherrie Levine²⁰. Ses nouvelles et ses romans, écrits à la première personne, sont construits sur l'interprétation d'autres textes qu'elle associe à des extraits de ses propres journaux intimes. Elle raconte son intimité à la première personne en la mêlant à d'autres histoires. La nouvelle « j'explore ma misérable enfance. je deviens william butler yeats » fait par exemple se croiser des extraits chronologiques de sa vie avec l'autobiographie de William Butler Yeats²¹. Les descriptions de coïts, de masturbations, de fantasmes, de troubles psychologiques ou encore de malaises relationnels sont formulées par un « je » en morceaux, fait de bouts de la vie réelle de Acker et d'emprunts à une large gamme de genres littéraires. Elle réussit ainsi à exprimer sa vie et ses émotions grâce à des personnages de fiction. On peut y voir une certaine proximité avec les nouvelles de Prince, écrites par une personne impressionnée, non par des lectures comme l'est Acker, mais par des images. De plus, les nouvelles de Prince partagent avec celles de Acker de livrer des descriptions de psychologies et de pensées sans que leurs évolutions ne soient déterminées par une intrigue. Mais Prince utilise les pronoms « il·s » ou « elle·s » pour décrire les personnages qu'il regarde depuis sa place de spectateur, tandis que Acker les vit. L'un est spectateur, l'autre se dévoile. Bien qu'elle subisse une situation tandis que lui y reste extérieur, depuis leurs places respectives chacun·e brouille les postulats de ce rapport. Prince et Acker partagent ainsi, et cela avec nombre de leurs contemporain·es, d'utiliser la copie et l'imitation

19 Jennifer Krasinski, « Constance DeJong », dans *Bomb Magazine*, URL : <https://bombmagazine.org/articles/constance-dejong> [dernier accès : 21/12/2020].

20 Ellen Friedman, « A Conversation with Kathy Acker », dans *The Review of Contemporary Fiction*, automne 1989, p. 12-22, URL : <http://www.dalkeyarchive.com/a-conversation-with-kathy-acker-by-ellen-g-friedman> [dernier accès : 21/12/2020].

21 Kathy Acker, « j'explore ma misérable enfance. je deviens william butler yeats », dans *La vie enfantine de la Tarentule noire, par la Tarentule noire*, traduction de Gérard-Georges Lemaire, Laurence Viallet, Paris, [1973] 2006, p. 97-115.

pour explorer des identités construites par d'autres. Cela ne découle pas systématiquement d'une réflexion féministe. Pourtant, la présence de ces questions dans les discussions, débats et interprétations, leur présence dans l'air du temps, marque profondément cette période et infuse dans des pratiques centrées sur les identités factices et idéalisées.

Des vies spectaculaires

Entre la fin des années 1970 et le début des années 1980, à New York, un grand nombre d'expérimentations ont lieu sur scène. Évidemment idéale pour la musique, elle attire également Kathy Acker et Constance DeJong dont les lectures sont proches de performances. Les compétences d'oratrice de Kathy Acker découlent de son désir d'avoir un impact sur son auditoire, c'est pour elle un domaine de travail à part entière²². En 1977, Constance DeJong présente à The Kitchen une version scénique de *Modern Love* qu'elle lit, accompagnée d'un jeu de lumières, de la diffusion de voix enregistrées et d'une musique de Philip Glass. Le communiqué de presse présente ce dispositif comme « donnant vie » à son texte²³.

Le vocabulaire du spectacle est également exploité par des plasticien·nes pour produire des expériences qui fascinent et impressionnent. C'est notamment le cas de David Salle qui présente, lui aussi à The Kitchen, des installations en 1977 et en 1979. La première, *Bearding the Lion in His Den*, est composée de dix ampoules au sol qui clignotent, puis laissent place à la diffusion d'une chanson de Tim Buckley. Aux murs sont accrochées deux photographies, celle d'une voiture de course et celle de danseuses africaines. La seconde installation met également en scène des représentations génériques, composées pour être diffusées en masse. *The structure is in itself not reassuring* est constituée de deux paravents, sur lesquels sont peintes des représentations qui évoquent des images de films, éclairés par des ampoules suspendues au plafond. Dans ces deux pièces, Salle convoque les sentiments qu'engendrent les environnements spectaculaires, les fêtes foraines ou les cinémas.

En 1979, Louise Lawler organise *A Movie Will Be Shown Without the Picture*. Il s'agit de la projection d'un film dont l'image n'est pas diffusée. Le public est invité à faire l'expérience d'une salle de cinéma, de son organisation, de son rite pour, dans le noir, écouter la bande-son d'un film. L'artiste propose ainsi d'imaginer une histoire en écoutant le mélodrame *The Misfits* (1961). Elle empêche du

22 Anne Tomiche, « In memoriam : de l'identité défunte, ou Kathy Acker "auteur-éponge" », dans Valérie-Angélique Deshoulières (éd.), *Poétiques de l'indéterminé : le caméléon au propre et au figuré*, Publications de l'Université Blaise Pascal, Clermont-Ferrand, 1998, p. 313-331.

23 Archives en ligne de The Kitchen, URL : <http://archive.thekitchen.org/?p=3158> [dernier accès : 21/12/2020].

même coup la contemplation de Marilyn Monroe, objet de désir et de convoitise des trois personnages masculins de ce film.

Salle et Lawler, poursuivant des buts différents, ne manipulent pas seulement des représentations, mais convoquent également les affects qu'elles prodiguent, l'imagination qu'elles convoquent. On peut en dire autant de nombreuses autres œuvres qui apparaissent alors, composées d'images de films. Cindy Sherman commence ainsi en 1977 à se photographier, portant des costumes et maquillée comme si elle était l'actrice d'un film, créant avec chaque image une femme différente, dont chaque expression, chaque allure et chaque décor renvoient à autant de stéréotypes cinématographiques (fig. 7). Toutes ressemblent à des photographies de plateau, ces images faites pendant le tournage pour promouvoir le film, pour exciter le désir de le voir. Comme dans le cinéma *No Wave*, New York est souvent la toile de fond des images de Sherman. Dans ces lieux quotidiens, *métamorphosés en environnements spectaculaires*, l'artiste endosse des identités et se confronte à des drames qui ne sont pas vraiment les siens, comme Acker et DeJong se racontent avec ce « je » fait d'elles-mêmes et d'autres.

Cette identité trouble, celle d'une personne qui incarne des stéréotypes, est élaborée par Sherman grâce à sa maîtrise de la photographie, de la mise en



7 Cindy Sherman, *Untitled Film Still # 21* (1978), photographie argentique sur gélatine, noir et blanc, 19,1 x 24,1 cm

scène ainsi que sa fréquentation de friperies, source de vêtements à bas prix. Il lui arrive d'en porter pour aller, déguisée en secrétaire ou en infirmière, à Artists Space, où elle est employée, ou à un concert à Franklin Furnace où on la vit sous l'apparence d'une responsable de vestiaire²⁴. Mais Sherman préférant se déguiser pour se photographier, ces sorties extravagantes restent rares. Elles sont pourtant dans l'air du temps. Après la période hippy qui rejette la superficialité, la fin des années 1970 voit le retour du maquillage et du glamour. Bon nombre de musicien·nes No Wave adoptent alors des allures et des poses élaborées pour exprimer un détachement désabusé. En généralisant, Simon Reynolds affirme que leur public avait « l'habitude de regarder les concerts sans bouger, trop occupés à perfectionner leurs regards inexpressifs et impartialement cool²⁵. » Cette apparence froide, distante et désincarnée est adoptée par plusieurs artistes qui participent à l'exposition *Pictures*. Cindy Sherman se rappelle que, même lorsqu'ils allaient à des fêtes, Troy Brauntuch, Jack Goldstein et Robert Longo « restaient impassibles avec leurs putains de vestes et aussi probablement leurs lunettes de soleil, prêts à partir à tout moment.²⁶ »

Dans *New York City in 1979*, Acker décrit des scènes de son quotidien, aussi violent, sale et désillusionné que celui de Lydia Lunch : une soirée au poste avec des prostituées, une autre au Mudd Club, les personnes qu'elle côtoie, leurs difficultés, leurs confusions, leurs sexualités ou encore leurs réflexions sur l'art, le sexe ou le féminisme²⁷. Janey, violée et frappée par son mari qu'elle déteste, n'éprouve plus de sentiment et veut se débarrasser de ses souvenirs. « Un T-shirt noir, sans manche, ceint la poitrine de Janey. Pantalon en faux cuir noir plissé masque son absence de bite. Une fine cravate léopard s'enroule autour de son cou.²⁸ » Johnny, quant à lui, refuse de concrétiser les espoirs que ses proches placent en lui et veut se consacrer à la musique. « Puisqu'il ne peut se permettre de contact humain, il ne peut se permettre de désir. Il traîne donc avec de riches zombies qui n'ont jamais eu affaire aux sentiments. C'est une attitude d'artiste new-yorkais typique.²⁹ » Dans plusieurs passages de ce texte, le style vestimentaire extériorise les troubles et émotions de celles-eux qui les adoptent, leur inexpressivité est une protection contre un monde haïssable et violent.

En 1977, Longo entame la série de dessins en noir et blanc *Men in the Cities* (fig. 8). Ils figurent des hommes portant des costumes et des femmes vêtues de

24 Gabriele Schor, *Cindy Sherman: The Early Works 1975-1977*, Ostfildern-Ruit, Hatje Cantz, 2012, p. 37-38.

25 Simon Reynolds, *op. cit.*, p. 466.

26 Matt Mullican, Cindy Sherman et Valerie Smith, « Helene Winer interviewed by Matt Mullican, Cindy Sherman, and Valerie Smith », *op. cit.*, p. 61 : « ... would stand around with their fucking coats on a probably their sunglasses too, ready to leave at a moment's notice. »

27 Kathy Acker, « New York City in 1979 », dans *Hannibal Lecter, My Father*, Los Angeles, Semiotext(e), 1991, p. 36-50.

28 *Ibid.*, p. 38.

29 *Ibid.*, p. 39 : « Since he can't afford human contact, he can't afford desire. Therefore he hangs around with rich zombies who never have anything to do with feelings. This is a typical New York artist attitude. »



8 Roberto Longo, *Untitled* (1980), de la série "Men in the Cities", fusain et mine de plomb sur papier, 243,8 x 121 cm

tailleurs dans des poses contorsionnées, entre la danse et la chute. Pour les réaliser, il fait poser ses proches, leur lançant des balles ou les tirant avec une corde pour photographier leurs postures disloquées. Outre son intérêt pour les chutes cinématographiques, déjà manifeste dans le bas-relief *The American Soldier*, Longo cite comme influence l'attitude de James Chance sur scène³⁰. Son agressivité et sa danse épileptique sont exécutées dans des vêtements chics et tape-à-l'œil, un style élaboré par Anya Philipps, sa compagne. « Elle fabriquait des vêtements, explique Chance, mais trouvait la plupart des trucs dans des magasins d'occasion.³¹ » C'est probablement aussi dans les friperies que se fournissait Amos Poe. Les personnages masculins de ses films portent des chemises, vestes et cravates qui rappellent les années 1950, comme les dessins de Longo, qui sont également en noir et blanc. C'est ainsi que les ami-es et les proches deviennent des personnages extraordinaires, en les déguisant et en les faisant jouer ou prendre des poses. Dans *The Foreigner* (1978) le réalisateur Eric Mitchell incarne Max Menace, un détective ignorant tout de sa nouvelle mission qui entame une enquête erratique dont la résolution passe vite au second plan, laissant place à la présentation d'une galerie de personnages, stéréotypés et ironiques, qu'il

croise dans des scènes volontairement emphatiques. Anya Phillips, vêtue d'une combinaison de latex noir, engage une détective aux allures de femme fatale, jouée par Patti Astor, pour suivre Max Menace. Elles échangent des répliques cinglantes, sur-jouant leurs rôles respectifs. Au coin d'une rue, Debbie Harry demande une cigarette au héros, puis lui chante une chanson en allemand. Chanteuse du groupe Blondie, Debbie Harry a créé pour la scène un personnage de femme inspiré de Marilyn Monroe, exagérant son *sex-appeal*.

Une nouvelle de Richard Prince chronique ce mélange entre personne et personnage³². Une certaine Connie A. Connie qui rencontre le succès en jouant dans un groupe de No Wave *élabore une attitude sur scène* pour mieux

30 Robert Longo, *Men in The City*, New York, Harry N. Abrams, Inc., 1986, p. 88.

31 Simon Reynolds, *op. cit.*, p. 107-108.

32 Richard Prince, « Pratiquer sans permis », dans *Pourquoi je vais au cinéma seul*, traduction de Vincent Pécoil, Dijon, Les presses du réel, 2013, p. 37-55.

correspondre à ce qu'elle pense que son public attend d'elle, jusqu'à l'incarner au quotidien. C'est là un trouble qui anime ou fascine nombre de ces jeunes artistes. Leurs pratiques, dans des domaines différents, consistent à manipuler des représentations originellement faites pour présenter le monde de façon lisible et idéalisée, faites pour soumettre des sujets à des stéréotypes. Exprimer un malaise face au monde, le refus de s'y soumettre autant que les effets psychologiques et d'adhésion de ces représentations, leurs productions explorent les divers types de juxtapositions entre être et idéalisation.

Reproduire des attitudes

L'utilisation d'images ou de textes préexistants permet d'y inscrire sa propre vie. Les artistes qui manipulent des stéréotypes sondent ainsi cette forme d'existence qui s'appuie sur la réalité autant que sur les idéalizations. Sherrie Levine, célèbre pour ses reproductions d'œuvres, publie également des *Statements*, des déclarations sur son travail. Ce sont, comme ses œuvres, des emprunts. L'un d'entre eux est un extrait de « L'armoire », une nouvelle d'Alberto Moravia³³. Elle raconte les tourments d'une femme qui, pour être aimée, confie son attitude à celle qu'elle appelle « l'autre », inauthentique et excessive. Le passage choisi par Levine raconte le moment où l'héroïne expérimente pour la première fois ce dédoublement de personnalité. Enfant, elle surprend ses parents faisant l'amour et, sous le choc, se distancie de la réalité tandis qu'une copie d'elle-même continue d'y évoluer, celle qui prendra ensuite le contrôle sur sa vie.

De cet extrait Levine fait une déclaration sur son travail. Comme l'héroïne, l'artiste se distancie de ce qu'elle observe, des images d'œuvres historiques. Il est notable que cette attitude, qui permet d'observer une situation avec détachement, conduit Levine, comme la femme décrite par Moravia, à imiter des modèles sans y croire. Levine reproduit des œuvres. L'héroïne de « L'armoire » adopte des attitudes normées, comme le font les musicien·nes et les actrice·eurs No Wave, Cindy Sherman ou Kathy Acker.

Toutes ces pratiques, musicales, cinématographiques, plastiques ou littéraires, partagent un refus de la virtuosité qui s'exprime par des formes à la facilité de production provocante. La No Wave est faite par des néophytes qui se contentent parfois de répéter un seul accord. La reproduction d'images requiert peu de compétences. Richard Prince la compare d'ailleurs aux groupes sachant à peine jouer de leurs instruments³⁴. Les réalisateur·trices No Wave revendiquent l'influence des films d'Andy Warhol, de Godard ou de Fassbinder, réalisés avec

33 Alberto Moravia, « L'armoire », dans *Le Paradis*, Traduction de Simone De Vergennes, Paris, Flammarion, 1973, p. 87-95.

34 Peter Halley, « Richard Prince Interview by Peter Halley », *ZG Magazine*, printemps 1984, p. 6.

peu de moyens. L'utilisation d'outils sans compétences s'accompagne de la reproduction, garantissant un effet, celui de ressembler à des genres établis et reconnaissables. L'utilisation de matériaux préexistants sert ainsi à créer des personnages et à témoigner de leurs vies intérieures. Exprimer une identité se fait en l'enrobant de représentations stéréotypées de sorte qu'elle est aussi personnelle que générique. Évidemment, cela trouve des applications différentes selon les domaines d'expression et selon les pratiques. Leurs échanges font circuler, de façon souple et non programmatique, une relation aux stéréotypes. Ces artistes influencés par la théorie critique et nourris par une détestation de l'ordre moral que véhiculent ces représentations, admettent cependant qu'elles les fascinent et en reconnaissent la puissance. C'est l'attitude d'une génération qui en a fait la critique autant que l'expérience. D'une part, elle a discerné la normalisation que véhiculent les représentations. D'autre part, elle a constaté leurs effets. Les stéréotypes cherchent à influencer en excitant les émotions. Leurs effets ne sont pas endigués ou dénigrés, mais intégrés à des productions et à des attitudes, soulignant parfois à outrance l'identification qu'elle engendre. Des hommes à la masculinité exagérée jusqu'au ridicule, des femmes objets de désirs devenant outrancières, des identités changeantes et morcelées, voilà autant de façons de déjouer les stéréotypes produits en masse et initialement destinés à un plaisir standardisé, en les performant, en les amplifiant jusqu'à l'absurde ou en les déviant vers des territoires moins normatifs. Endossés de manières toujours singulières, ils offrent la possibilité de traduire sentiments et états d'âme. Or, se laisser aller à ses émotions c'est se laisser influencer, ne plus soumettre ses actes au contrôle de la raison, n'être plus soi-même³⁵. Mêler clichés et vie quotidienne permet ainsi de parler de soi en utilisant un matériau déjà là, accessible.

35 Vinciane Despret, *Ces émotions qui nous fabriquent: ethnopsychologie des émotions*, Les empêcheurs de tourner en rond/Seuil, Paris, 1999.

L'insistance des luttes : images, soulèvements, contre-révolutions

Dork Zabunyan en conversation avec Sara Alonso Gómez et Julie Martin



ENTRETIEN VIDÉO EN LIGNE

<https://newmedia.dfk-paris.org/zabunyan.html>

L'insistance des luttes : images, soulèvements, contre-révolutions.

Durée : 19:05 min

Conception | Sara Alonso Gómez, Julie Martin

Production | Emilee Seymour

Extraits de Films

The Fly | Abounaddara, 2015

The Uprising | Peter Snowdon, 2013

Tahrir, Place de la libération | Stefano Savona, 2011

Diaporamas

Freedom Fighters, Egypt | Anonyme, 2011

<https://www.youtube.com/watch?v=ym-7-kMdnAs>

Tempo Risoluto | Chris Marker, 2011

<https://www.youtube.com/watch?v=5bR8obA167Q>

Revolution Tunisienne - Tunesien-Tunisia- Best

Slideshow 2011 | Anonyme, 2011

https://www.youtube.com/watch?v=pnl_FSt68eo

Timeline of the Libyan Revolution | Anonyme, 2011

<https://www.youtube.com/watch?v=SpZPonpXwto>

Cette vidéo est tirée d'un entretien avec Dork Zabunyan réalisé au DFK Paris en septembre 2020 par Sara Alonso Gómez et Julie Martin. L'entretien approfondit quelques questions issues de son ouvrage *L'insistance des luttes : images, soulèvements, contre-révolutions*, paru en 2016, consacré aux vidéos réalisées par les protagonistes des soulèvements arabes, « un ensemble mouvant d'images brutes, à l'existence souvent éphémère, impersonnelles aussi parce que branchées sur des mouvements de libération qui dépassent l'identité de celles et ceux qui les capturent. [Des vidéos qui] portent témoignage d'une histoire contemporaine tourmentée, mais [qui] engagent aussi bien, de manière dynamique, un avenir de ces soulèvements, quelles que soient les actions contre-révolutionnaires des États ou les stratégies de propagande audiovisuelle qui viennent recouvrir leur potentiel de contestation. »¹

¹ Dork Zabunyan, *L'Insistance des luttes : Images, soulèvements, contre-révolutions*, Grenoble, De l'Incidence Editeur, 2016. Texte de la quatrième de couverture.



1 Capture d'écran, 0:28 min

L'entretien revient sur la manière dont les soulèvements arabes ont témoigné du potentiel que possède le web à devenir un réseau d'information et de communication autonome, dans un contexte politique liberticide; sur la participation des images des soulèvements arabes à l'élaboration d'une mémoire pour les luttes futures; sur la manière dont les photographies et les vidéos partagées en ligne, loin de contribuer à une société du spectacle, peuvent constituer des "images forces" qui prennent part à l'insurrection en cours et à celles à venir; sur les films du collectif de cinéastes syriens Abounaddara, et la manière dont ils déplacent la compréhension que nous pouvons avoir de la «révolution»; enfin, sur la manière dont le cinéma accueille ces images ou s'en empare après-coup, contribuant à une insistance des luttes dont l'une des qualités est de survenir là où on ne l'attend plus.

Montée sur les réponses de Dork Zabunyan par la vidéaste Emilee Seymour, la séquence rend accessible une série d'images fixes, de fragments de films et d'extraits de vidéo (amateurs et artistiques) réalisés par les protagonistes des soulèvements arabes de l'année 2011, qui forment le point de départ et composent la matière première de son livre.

Contre-visualités. Tactiques artistiques contemporaines à l'ère des nouveaux médias

Sara Alonso Gómez et Julie Martin

► Les vidéos de cet article sont accessibles sur le site internet de la publication :
<https://newmedia.dfk-paris.org/alonso-gomez-martin.html>

Un nombre croissant d'artistes se range aujourd'hui derrière la bannière des « médias tactiques » (*tactical media*¹) ou, quand il ne s'en réclame pas, tend tout au moins à s'approprier cette logique. Le choix du terme en lui-même est symptomatique, puisqu'il puise dans le vocabulaire militaire et s'inspire des conflits asymétriques. Les artistes revendiquant ou ayant recours à un usage « tactique » des médias sont bien conscients que leur intervention sera toujours circonscrite, temporaire et minoritaire, face à un système des médias bien rodé, qui relève plutôt quant à lui d'une « stratégie » largement admise par la majorité. Aux yeux des tenants des *tactical media*, les techniques numériques, loin de se cantonner à de simples supports techniques, organisent un champ de pouvoir qui ne dit pas son nom, puisque ses protocoles sont autant de stratégies silencieuses pour distribuer les places et les paroles, pour attribuer une certaine visibilité aux uns et la refuser à d'autres. La montée en puissance d'acteurs nouveaux comme celle des artistes-*hackers*, des désobéissants numériques² et des militants technologiques, donne à penser que la tradition situationniste des années 1960-1970 retrouve actuellement un souffle nouveau, elle qui avait souligné que tout art politique est nécessairement un art de la guerre³. On constate en effet la résurgence d'un vocabulaire fortement teinté de termes bellicistes, comme pour mieux insister sur le fait que le champ du voir est incontestablement aussi un champ de pouvoir. Si

1 Voir *Whither Tactical Media*, Gene Ray & Gregory Sholette (dir.), *Third Text*, vol. 22, n° 5, septembre 2008; Rita Raley, *Tactical Media*, University of Minnesota Press, 2009; Graham Meikle, *The Routledge Companion to Media and Activism*, Londres; New York, Routledge, 2018.

2 Jean-Paul Fourmentraux, *AntiDATA : la désobéissance numérique. Art et hacktivisme technocritique*, Dijon, les presses du réel, 2020.

3 Emmanuel Guy et Laurence Le Bras (dir.), *Guy Debord : un art de la guerre*, Paris, Gallimard, Bibliothèque nationale de France, 2013.

les technologies sont autant d'instruments de gouvernementalité et de contrôle, elles doivent pourtant être adoptées au préalable par des comportements et des habitudes que les sujets internalisent: si le pouvoir, selon la grande leçon de Foucault, n'est donc jamais exercé *sur* des sujets, mais passe *par* des sujets, c'est que ceux-ci le détiennent déjà en partie et qu'ils sont (du moins en droit) toujours capables de le détourner. Les médias tactiques représentent aujourd'hui un terrain d'enquête fascinant où se rejoignent les héritages des avant-gardes artistiques et certains acquis des études visuelles, surtout dans leur versant le plus politisé. L'un des pionniers des *visual studies* aux États-Unis, Nicholas Mirzoeff, l'a mis en exergue: la visualité constitue un véritable champ de bataille⁴. Il désigne en effet sous le terme de visualité, un registre visuel autoritaire qui trouve son origine dans les écrits du théoricien militaire Carl von Clausewitz. En 1832, ce dernier explique que le champ de bataille devenu trop étendu, la visualisation constitue le privilège du commandement, à l'inverse des soldats incapables d'accéder d'un seul regard à l'ensemble du champ de bataille. De tout temps, des supports visuels furent utilisés afin de mettre certains sujets sous les projecteurs et laisser les autres dans l'ombre. La bataille pour la visibilité fut donc aussi une bataille pour et par les médias visuels (des stèles babyloniennes jusqu'aux tableaux de l'âge classique en passant par les fresques des souverains de la Renaissance). Les médias dits nouveaux n'échappent pas à cette règle, si ce n'est qu'ils lui imposent des protocoles d'un genre inédit⁵. En attendant, si la mondialisation, elle-même placée sous le signe de la «siliconisation⁶», a généré de nouveaux régimes de visibilités standardisés, ces mêmes protocoles qui en permettent la propagation, sont parfois utilisés à rebours de leur usage premier, pour faire advenir des contre-visualités créant des failles dans un dispositif faussement rodé. Si la visualité se règle aujourd'hui comme un champ de bataille, comme le rappellent tant d'artistes numériques et d'«hacktivistes», la riposte s'organise en ordre dispersé, par des tactiques aussi protéiformes qu'éphémères, comme si c'était justement par leur multiplicité qu'elles tentaient de mieux faire valoir leur potentiel tactique. Au risque de faire violence à la singularité de ces interventions, nous proposerons un essai de cartographie de quelques-unes de ses formes les plus singulières, en distinguant des tactiques d'*irruption* (I), de *perturbation et intervention* (II) ainsi que de *ré-existence* (III).

4 Nicholas Mirzoeff, « Enfin on se regarde! Pour un droit de regard », dans Gil Bartholeyns (dir.), *Politiques visuelles*, trad. Maxime Boidy, Dijon, les presses du réel, 2016, p. 3 - 43. On retrouvait déjà le terme de visualité chez Hal Foster en 1988. Il désignait ainsi une construction historique, sociale et culturelle du voir, cf. Hal Foster (dir.), *Vision and Visuality*, Seattle, Bay Press, 1988.

5 Geoffroy de Lagasnerie insiste sur le caractère profondément novateur des interventions des trois protagonistes qu'il passe en revue: « En d'autres termes, avec Snowden, Assange et Manning, ce ne sont pas seulement de nouveaux objets politiques qui apparaissent; ce ne sont pas uniquement de nouveaux points de *dissensus* qui voient le jour et sont portés sur l'arène publique: ce sont de nouveaux modes de subjectivation ». *L'Art de la révolte: Snowden, Assange, Manning*, Paris, Fayard, 2015, p. 14.

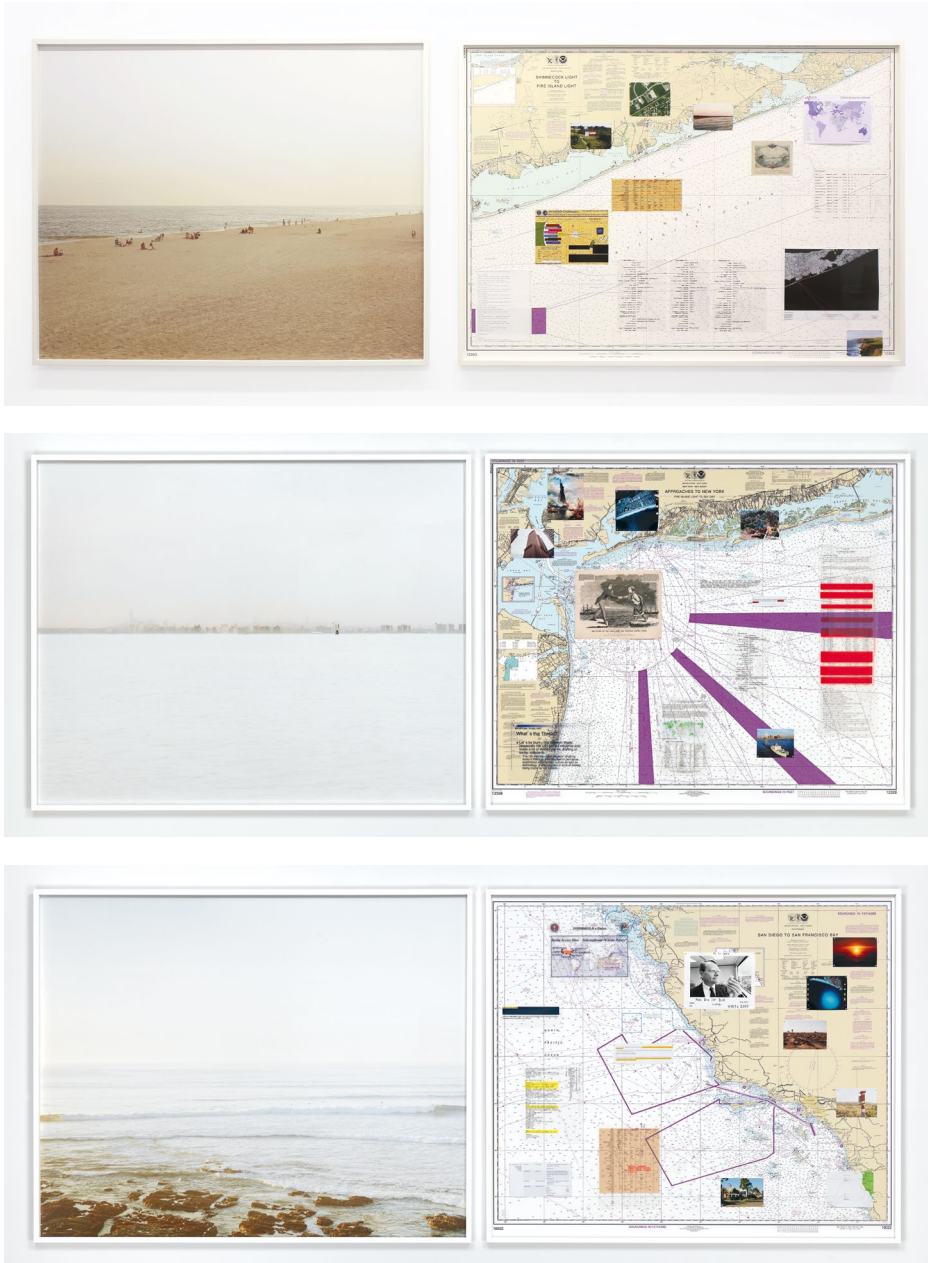
6 Voir Éric Sadin, *La Siliconisation du monde: l'irrésistible expansion du libéralisme numérique*, Paris, L'Échappée, 2016.

I. Irruptions

Adoptant l'image du champ de bataille dans *Is a Museum a Battlefield?*, Hito Steyerl (Allemagne, 1966) s'intéresse au financement souvent opaque des institutions artistiques. En projetant au cours d'une conférence deux vidéos tournées avec son smartphone et apparemment sans rapport l'une avec l'autre, l'artiste établit une concordance incongrue entre, d'une part les munitions produites par la compagnie allemande Heckler & Koch retrouvées dans un charnier turc, et d'autre part un espace circulaire au sein d'une sculpture présentée à la Royal Academy of Arts de Londres, sponsorisée et soutenue par la même société. En effet, l'œuvre comporte sur l'image affichée à l'écran du *smartphone* de l'artiste un trou d'un diamètre de 7,62 millimètres, soit l'exacte dimension des munitions fabriquées par Heckler & Koch. Cette corrélation fournit la « preuve fictive » que les activités des fabricants d'armes laissent des traces sur les expositions que ceux-ci soutiennent. Au final, dit l'artiste « nous sommes confrontés à la physique étrange des balles qui pénètrent les espaces artistiques et en sortent, en laissant des trous sur leur passage ». Elle dévoile ainsi les liens substantiels, mais passés sous silence, qui peuvent se tisser entre les institutions muséales et l'industrie de l'armement. Dans sa conférence, présentée lors de la 13^e édition de la Biennale d'Istanbul (2013) parrainée notamment par la société turque Koç Holding, Hito Steyerl révèle que la succursale Otakar de cette société est spécialisée dans la production de véhicules militaires. Le groupe Siemens, qui a été l'un des plus grands fabricants d'armes en Allemagne, apporte également son soutien à l'événement. Steyerl nous apprend qu'au cours de ces dernières années, l'entreprise Nokia, filiale de Siemens, a développé un système de surveillance des communications téléphoniques et internet vendu à la Syrie, à l'Iran, au Yémen et à l'Égypte qui a permis d'espionner et d'arrêter les opposants au régime syrien par exemple.

L'artiste choisit pourtant de ne pas désertir cet événement d'art compromis par des subventions douteuses. La tactique de Steyerl semble être celle du cheval de Troie, pour reprendre l'expression de Lucy R. Lippard dans son essai « Chevaux de Troie: art et pouvoir militants⁷ ». Plutôt que de boycotter des institutions culturelles viciées à ses yeux, Steyerl mène sa critique de la logique capitaliste en artiste, afin d'occuper le terrain des institutions et d'en examiner les racines. Cette démarche n'est pas sans rappeler la critique institutionnelle, émanant d'artistes comme Marcel Broodthaers, Daniel Buren et Hans Haacke en Europe et Michael Asher aux États-Unis. Théorisée par des auteurs proches de la revue *October*, celle-ci propose une analyse critique de la logique des musées et des galeries d'art, mais aussi des relations sociales et économiques

7 Lucy R. Lippard, « Trojan Horses: Activist Art and Power », dans Brian Wallis (dir.), *Art after Modernism: Rethinking Representation*, New York; Boston, New Museum of Contemporary Art; David R. Godine, 1984, p. 340-358.



1 Trevor Paglen, *NSA-Tapped Fiber Optic Cable Landing Site*, 2015, tirages argentiques et punaises, 122 × 157 cm

qui participent à la production de la sphère artistique⁸. Malgré un discours actualisé, on peut néanmoins se demander si la démarche d'Hito Steyerl, qui poursuit celle de la critique institutionnelle, n'est pas intrinsèquement instituée et, dans une certaine mesure, neutralisée par l'institution même, dès lors que celle-ci l'accueille. L'artiste admet les ambiguïtés et les risques d'une institutionnalisation de la critique dans un texte paru en 2006, *The Institution of Critique*, dans lequel elle livre une analyse des différents moments de la critique institutionnelle. Aujourd'hui selon l'artiste théoricienne, l'institution culturelle est prise entre les tenailles d'une double injonction, celle des politiques néolibérales d'une part, et celle des idéologies protectionnistes et nationalistes, d'autre part. Dès lors conclut Steyerl, «il semble qu'il n'y ait jamais eu autant besoin d'institutions capables de répondre aux nouveaux besoins et désirs⁹». En investissant le terrain institutionnel, Hito Steyerl n'a manifestement pas mis fin à son financement discutable – Koç Holding demeure jusqu'à ce jour l'un de ses sponsors fidèles –, toutefois elle rend perceptible une réalité dissimulée au sein même du système qui produit cette cécité.

Dans une perspective analogue, relative à l'irruption sensible d'une réalité occultée, certains artistes témoignent d'un intérêt pour la façon dont se renégocie le visible, lorsque les informations et leur diffusion se dématérialisent. Face à ces médialités de plus en plus discrètes, face aux *black boxes*, des systèmes clos, opaques et généralement peu accessibles, ou encore face à des moyens technologiques matériellement inaccessibles à notre regard, ces artistes s'emploient en effet à rendre visible le fonctionnement des médias récents pour en révéler les structures politiques, économiques, sociales et culturelles sous-jacentes, comme en témoignent de nombreuses manifestations¹⁰. Dans cette perspective, le travail de Trevor Paglen (États-Unis, 1974) est particulièrement édifiant. L'artiste cherche à rendre discernable la cécité entretenue à l'endroit des infrastructures organisant le web et comment celle-ci facilite une méconnaissance et, dès lors, des abus de pouvoir. Il entreprend notamment de dénoncer aux États-Unis la surveillance par l'État de ses ressortissants et d'autres habitants du globe, dans le sillage du lanceur d'alerte Edward Snowden. Pour cela, il a étudié pendant deux ans les informations révélées par ce dernier, et les a recoupées avec divers

8 Voir Nicolas Heimendinger, « Le Grand récit de la critique institutionnelle », *Marges. Revue d'art contemporain*, n° 22, avril 2016, p. 50-63.

9 Hito Steyerl, « The Institution of Critique », *European Institute for Progressive Cultural Policies*, janvier 2006. URL : <http://eicpc.net/transversal/0106/steyerl/en> [dernier accès : 22/12/2020].

10 À titre d'exemple : la Tate Modern à Londres proposait l'exposition *Exposed, Voyeurism, Surveillance and the Camera* (2010) ; le mois de la photo présenté en 2013 à Montréal était intitulé *Drone : l'image automatisée* ; en 2016, le festival *50JPG* à Genève était dédié aux systèmes de contrôle exercés par des caméras sous le titre *Caméra (Auto)Contrôle* ; Charlotte Cotton a commissarié la première exposition de l'ICP Museum *Public, Private, Secret* (2017) ; *Watched! Surveillance, Art & Photography* a été présentée à la C/O Berlin Foundation (2017) ; *Surveillance Index* (2018), au Bal à Paris, portait sur une collection de livres de photographie qui explore « notre âge d'or de la surveillance ».



2 Samuel Bianchini, *Visible Hand*, 2016, installation

documents comme des cartes maritimes et des dossiers de la NSA¹¹. Il a ainsi pu localiser certains des lieux où l'agence de surveillance intercepte les données qui transitent par les câbles à fibres optiques. La série *NSA-Tapped Fiber Optic Cable Landing Site* (depuis 2015) rend compte de cette enquête par des diptyques présentant des cartes maritimes, divers documents et des photographies de rivages à l'endroit même où plongent sous l'océan les câbles sous-marins mis sur écoute par le gouvernement états-unien. Légèrement surexposées, ces photos semblent parfois recouvertes d'un voile laiteux qui altère l'image. L'artiste révèle ainsi les ressorts de la société capitaliste qui rend son propre regard intrusif inaccessible à la vision humaine.

La révélation des phénomènes contemporains invisibles est également au cœur du travail de l'artiste Samuel Bianchini (France, 1971) qui s'attache à montrer les fluctuations boursières dans *Visible Hand* (2016). Selon les principes de l'ASCII Art qui consistent à produire des images à l'aide des lettres, des chiffres et des caractères disponibles en informatique, l'œuvre connectée à internet affiche le dessin d'une main dont la forme fluctue au gré des variations financières. L'image de ce membre préhensile peut évoquer tour à tour l'idée du

11 Laura Mallonee, « Check Out the Submarine Internet Cables the NSA Probably Tapped », *Wired*, 20 septembre 2016. URL: <https://www.wired.com/2016/09/trevor-paglen-internet-cables-nsa> [dernier accès: 22/12/2020].

digital, la théorie de la main invisible de l'économie formulée par l'économiste Adam Smith, ou encore le régime comptable décimal. Le couplage des données numériques et de l'image de la main fait converger visuellement le système de computation et le système de représentation, où les données numériques engendrent une image qui rend perceptible l'évolution des indices boursiers. Le dynamisme animant ces données ne cesse de reconfigurer l'image et donc de la désagréger; pour reprendre les termes de l'artiste, celle-ci « lutte avec son [propre] système de représentation¹² ».

Dans ces différentes œuvres, les artistes ripostent à l'occultation de certains phénomènes, mais ils s'interrogent surtout sur les modalités de la nouvelle condition du visible et sur ce que celle-ci est à même de produire: ils livrent les éléments de leur enquête comme autant de preuves attestant leurs propos (séquences vidéo chez Steyerl, documents chez Paglen et montants des transactions chez Bianchini), tout en assumant les dimensions circonstanciées, temporaires, négociées, de ces représentations (impertinente chez Steyerl, voilée chez Paglen, changeante chez Bianchini) pour mieux s'opposer à la stabilité et aux certitudes des discours autoritaires.

II. Perturbations et interventions

Une reformulation du champ de bataille politico-artistique apparaît avec la culture des *hackers*. Celle-ci repense la fonction de la désobéissance civile à l'ère du cyberspace, soit que l'artiste adopte lui-même le rôle du *hacker*, soit qu'il s'associe à des experts en nouvelles technologies. La figure du *hacker* promeut en effet une éthique caractérisée par une méfiance vis-à-vis des formes autoritaires, une soif de liberté et un accès illimité au savoir, qui n'est pas sans rappeler à certains égards l'activité artistique. Le rapprochement paraît plus pertinent encore si on relève la similitude des gestes de bidouillage, de bricolage, de *do it yourself*, de furtivité et d'esquive, communs à l'artiste et au *hacker*.

Pour un des collectifs pionniers dans ce domaine, Critical Art Ensemble¹³ (créé en 1987 aux États-Unis), le cyberspace est manifestement devenu le nouveau terrain de lutte, qu'il convient de conquérir ou, tout au moins, de perturber dans ses manifestations hégémoniques¹⁴. Face à ce déplacement de champ, la réponse consiste dès lors à téléporter les méthodes de l'intrusion illégale et de la grève issues de l'histoire de la désobéissance civile, vers cette nouvelle phase de l'économie à l'ère des réseaux, considérée comme un « flux électronique

12 Entretien avec Samuel Bianchini, Visible Hand, Jeu de Paume. URL: <https://www.facebook.com/jeudepaumeparis/videos/212772923288750> [denier accès: 22/12/2020].

13 Créé en 1987 en Floride, le collectif est composé par Steve Kurtz, Steve Barnes, Dorian Burr, Beverly Schlee, Ricardo Domínguez et Hope Kurtz.

14 Diana Taylor, « Virtual Disturbance », *TDR: The Drama Review*, The MIT Press, vol. 47, n° 2 (T 178), 2003, p. 140 - 141.

nomade¹⁵ ». En s'appropriant de manière électronique certaines stratégies et tactiques provenant de la désobéissance civile, le travail artistique de CAE formule un véritable projet de « contre-surveillance » démocratique, où « [b]loquer l'accès à l'information demeure le meilleur moyen de perturber une institution, quelle qu'elle soit: une armée, une entreprise, ou même un gouvernement¹⁶ », dans le but de remettre « l'information au service des usagers plutôt que de l'utiliser au profit des institutions¹⁷ ». Cette convergence des pratiques issues du *hacking* et de la sphère artistique permet de mieux comprendre les possibilités spécifiques de constitution d'une présence à la fois collective et politique dans l'espace numérique. Mais, un corps social collectif peut-il se matérialiser – se manifester, enregistrer ses effets – dans l'espace numérique? Quelles pratiques permettent d'aboutir à une telle incarnation?

L'Electronic Disturbance Theater (EDT) est probablement l'un des collectifs qui a le mieux questionné cette notion même d' « incarnation ». Composé de quatre *net.artists* et *net.activists*¹⁸ engagés dans le développement de la théorie et de la pratique de la désobéissance civile électronique (DCE), l'EDT concentre ses actions électroniques contre les gouvernements mexicain et états-unien¹⁹ pour attirer l'attention sur la guerre menée contre les zapatistes et d'autres opposants politiques depuis le début de 1998. Travaillant à la croisée de la politique radicale, de l'activisme, de l'art de la performance et de la conception de logiciels, l'EDT s'est attaqué à ces questions par une série d'interventions expérimentales et hybrides qu'il a lui-même baptisées *network_art_activism*, dont les signatures sont la participation collective, l'*open source* et l'adoption créative des technologies de base du cyberspace: courrier électronique, *javascript* élémentaire, scannage des ports²⁰. Ces actions « tactiques » produisent, pour reprendre les mots de Michel de Certeau un « mouvement “à l'intérieur du champ de vision de l'ennemi” [...] et dans l'espace contrôlé par lui²¹ », tout en suggérant que la performance dans le cyberspace peut produire une forme alternative de spatialité.

15 Critical Art Ensemble, *Electronic Civil Disobedience: and Other Unpopular Ideas*, New York, Autonomedia, 1997, p. 7; les citations extraites de textes en langue étrangère ont été traduites par nos soins sauf mention contraire.

16 *Ibid.*, p. 13. Cette notion de désobéissance civile électronique (*electronic civil disobedience*) doit absolument être distinguée de la « criminalité informatique (« *computer criminality* ») ou, plus généralement appelée en anglais *computer crime*), p. 17.

17 *Ibid.*, p. 17.

18 Les membres d'Electronic Disturbance Theater sont Ricardo Domínguez, Carmin Karasic, Brett Stalbaum, Stefan Wray.

19 La bataille entre le collectif et le Pentagone a déclenché une cyber-contre-offensive de l'armée états-unienne. Voir: Winn Schwartau, « Cyber-civil disobedience Inside the Electronic Disturbance Theater's battle with the Pentagon », *Network World*, 01/11/99. URL: <https://www.thing.net/~rdom/ecd/inside.html> [dernier accès: 22/12/2020].

20 Voir Jill Lane, « Digital Zapatistas », *TDR: The Drama Review*, 2003, vol. 47, n° 2, p. 129-144.

21 Michel de Certeau, *L'Invention du quotidien, Arts du faire* [1990], Paris, Folios Essais, 2017, p. 61. L'auteur cite Von Bülow entre les guillemets anglais.

Pour EDT, comme pour les Zapatistes, le cyberspace peut être pratiqué comme une forme inédite de sphère publique, ou comme une piste pour la mise en scène de « lignes de fuite » plus efficaces, à l'usage de ceux qui luttent pour un changement politique, économique et social.

Si l'on reste aveugle à l'humour et à la dérision, on est condamné à ne rien entendre au mouvement zapatiste actif dans le Chiapas au Mexique. Le 3 janvier 2000 l'Armée zapatiste de libération nationale (Ejército Zapatista de Liberación Nacional)²² fait courir – avec succès! – le bruit qu'il a bombardé des casernes fédérales de l'armée mexicaine au moyen de sa force aérienne, dont le monde entier ignorait l'existence. Il s'agissait, en guise de seuls missiles, de petits planeurs inoffensifs en papier, porteurs de poèmes et de messages défaitistes destinés aux soldats encasernés. Un an plus tard, les Zapatistes renouvellent leurs attaques. Ils dévoilent la nouvelle arme électronique qu'ils ont mise au point: un logiciel baptisé Zapatista Tribal Port Scan (ZTPS), qui permet aux artistes et aux activistes d'accéder librement aux ports internet de n'importe quel site web du gouvernement états-unien ou de l'armée mexicaine, afin de les noyer sous un flot de contre-propagande. À leur façon, les zapatistes numériques modernisent les techniques de détournement situationniste en les liant aux technologies récentes: ce faisant, ils dénoncent l'usage commercial et privé du cyberspace – protégé par la force des armes et de la loi – et le détournent en le rendant public.

Le développement du Web 2.0 et des réseaux sociaux a mis en lumière l'adoption par de nombreuses entreprises d'un vocabulaire identique à celui utilisé par les artistes et par les *hackers* militants dans les années 1990 – une rhétorique de l'ouverture, du bricolage, du partage, etc. Les stratégies disruptives des activistes ont ainsi été progressivement intégrées au sein des nouvelles logiques commerciales du modèle néolibéral. Riposter en privilégiant l'opposition radicale au système est devenue de plus en plus inefficace à l'ère d'une économie immatérielle caractérisée par une flexibilité croissante, puisque celle-ci risque à tout moment d'alimenter la machine qu'elle essaye d'enrayer. En ce sens, les artistes et les *hackers* sont devenus, selon la commissaire et chercheuse en sciences de l'information Tatiana Bazzichelli « des agents actifs dans l'innovation commerciale, tout en sapant la marche des affaires²³ ». Ces croisements entre art et « hacktivisme » au sein de l'économie de l'information ont ainsi transformé « le sens et les contextes de la critique politique et technologique²⁴ ». Produire des perturbations efficaces exigerait par conséquent d'imaginer des formes d'innovation qui affecteraient de nombreux domaines de notre vie quotidienne; pour y arriver, il serait nécessaire

22 Groupe rebelle qui soutient les droits des peuples autochtones du Chiapas, au Mexique.

23 Tatiana Bazzichelli, *Networking: the Net as Artwork*, Arhus, Digital Aesthetics Research Center, 2008, p. 455.

24 *Ibid.*



3 Forensic Architecture, *Enquête vidéo, La Mort d'Adama Traoré*, 2020, vidéo, 21 min 22

de posséder une connaissance approfondie de la logique capitaliste. C'est exactement dans cette démarche que s'inscrit Telekommunisten Network, une cellule d'activistes, fondée par Dmytri Kleiner en 2006. N'hésitant pas à puiser dans l'imagerie héroïque du mouvement ouvrier des XIX^e et XX^e siècles, cette association promeut l'avènement d'un web libre et ouvert, où le partage serait une valeur cardinale. Au moyen d'un service de communications longue distance à bon marché (*Dialstation*), ou encore d'un système de partage de fichiers *AWFK* (*away from keyboard*, comprendre «en live»), avec lequel les utilisateurs s'échangent des données de la main à la main grâce aux clés USB (*Deadswap*), le Telekommunisten Network milite afin de restituer aux réseaux dits «sociaux» leur teneur véritablement sociale.

Une de leur dernière création, *Miscommunication Technologies* (en cours), opère par la création de «technologies qui ne fonctionnent pas comme prévu, ou qui fonctionnent de manière inattendue», tout en utilisant «la parodie, la juxtaposition, l'exagération et la *reductio ad absurdum* pour mettre au premier plan des aspects de ces relations, qui sont normalement cachés à la vue²⁵». En 2013, dans le cadre du Festival Transmediale, Telekommunisten Network propose par exemple l'installation *Octo P7C-1*, qui met en œuvre une variante du modèle de diffusion d'appels téléphoniques aléatoires pour permettre aux usagers de partager des messages et de combler le fossé entre ceux qui sont connectés et ceux qui sont déconnectés. Installation sculpturale et sonore sous la forme d'un poulpe, *Octo P7C-1* met en place l'équivalent d'un «réseau de poteaux téléphoniques à

25 Dmytri Kleiner et Baruch Gottlieb, « Miscommunication Technologies. Telekommunisten Artworks 2009-2013 », 21 août 2013. URL : www.dmytri.info/miscommunication-technologies-with-dmytri-baruch-at-berlinatonal [dernier accès : 22/12/2020].

grande échelle²⁶», tout en laissant le système déterminer arbitrairement qui serait responsable de la transmission d'un message.

Dans une perspective qui dépasse une approche tactique de perturbation du web et déplace l'activisme sur le terrain des droits humains et de l'expertise judiciaire, Forensic Architecture²⁷ effectue des enquêtes pour identifier les auteurs et restituer le déroulement d'actes de violence. Ce collectif pluridisciplinaire intervient particulièrement sur des dossiers relatifs à des crimes de guerre, à des violations des droits humains ou à la destruction de l'environnement commis par des États ou des entreprises. À cette fin, l'équipe se saisit de contenus partagés en ligne, de logiciels libres de droits, d'images filmées au moyen de *smartphones* ou de caméras de surveillance. Elle travaille notamment sous la forme d'une « pratique médico-légale » de l'architecture, en créant des modèles 3D d'architectures et de sites de conflit, ou encore des cartographies. Les vidéos et la documentation produites sont régulièrement présentées dans des expositions et trouvent un espace de diffusion dans la sphère artistique. En juillet 2020, alors que l'« affaire Adama Traoré » revient au centre de l'attention médiatique dans le cadre des luttes contre les discriminations raciales redynamisées en France, suite à l'assassinat outre-Atlantique de Georg Floyd par la police, le quotidien *Le Monde* fait paraître une vidéo produite en collaboration avec Forensic Architecture. Celle-ci retrace les dernières heures d'Adama Traoré, décédé en juillet 2016 lors de son interpellation par des gendarmes. Sans établir les circonstances exactes de sa mort, l'enquête effectuée pointe les contradictions des divers témoignages recueillis, en particulier ceux des gendarmes. Quelques mois plus tôt, le collectif avait conçu avec Bellingcat, un site web de journalisme d'investigation, une plateforme pour archiver les images de violences policières lors des récentes manifestations de *Black Lives Matter* initiées aux États-Unis et propagées depuis dans le monde entier. Cette documentation vise à riposter aux discours politiques et médiatiques dominants, à soutenir le travail d'activiste et les éventuelles procédures judiciaires, en fournissant les preuves de la répression commise par des policiers à l'encontre des civils exerçant leur droit de manifester. Dans un contexte de généralisation du terme « post-vérité » par les médias d'information, Forensic Architecture réhabilite ainsi l'usage des enregistrements visuels et sonores pour produire des énoncés circonstanciés et vérifiés.

Ces projets, à mi-chemin entre l'art et le militantisme, actualisent la question récurrente de l'autonomie et de l'hétéronomie de l'œuvre d'art. Theodor W. Adorno explique que : « l'art n'est social ni à cause du mode de sa production, dans laquelle se concentre la dialectique des forces productives et

26 Dmytri Kleiner, « The Many Tentacles of OCTO P7C-1 @ TRANSMEDIALE-BWPWAP », Catalogue du Festival Transmediale, 2013, p. 37. URL: <https://2020.transmediale.de/sites/default/files/public/imce/nodes/resource/projects/PNEUMATIC%20circUS%20Catalog.pdf> [dernier accès: 22/12/2020].

27 Fondé en 2010 et basé à l'Université Goldsmiths de Londres, le groupe de recherche dirigé par l'architecte Eyal Weizman est composé d'architectes, d'universitaires, d'artistes, de cinéastes, de développeurs de logiciels, de journalistes, d'archéologues, d'avocats et de scientifiques.

des rapports de production, ni par l'origine sociale de son contenu thématique. Il le devient beaucoup plus par la position antagoniste qu'il adopte vis-à-vis de la société, et il n'occupe cette position qu'en tant qu'art autonome²⁸ ». Selon le philosophe, le caractère social de l'œuvre se réalise « [e]n se cristallisant comme chose spécifique en soi au lieu de se conformer aux normes sociales existantes et de se qualifier comme “socialement utile”²⁹ ». La possibilité d'un art critique, c'est-à-dire d'un art qui met en crise le politique, naît justement de la négociation entre ces deux dynamiques émancipatrices, à l'œuvre dans les sphères politique et artistique. Les figures du *hacker* et de l'expert permettent de penser cette articulation. Au-delà du cyberactivisme et des médias forensiques au sens strict, McKenzie Wark, théoricienne des nouveaux médias et de la communication, propose de penser la place intermédiaire de l'artiste. *Un manifeste hacker*, pensé comme un *hack* du *Capital* de Marx, explique comment la classe bourgeoise qui détenait et contrôlait les moyens de production matérielle a cédé la place à une nouvelle classe dominante dont l'hégémonie ne repose pas sur la propriété, mais sur la maîtrise de l'information et de sa diffusion. La mondialisation, la désindustrialisation et la sous-traitance dérobent aux travailleurs le pouvoir de s'opposer à la classe dominante en bloquant la production; dès lors, c'est sur les données fluides que doit s'établir le rapport de force. Selon elle, il revient à la classe *hacker* de produire cette opposition. Indéfinie sociologiquement et économiquement, cette classe englobe, au-delà de ceux qui manipulent le code informatique, tous ceux qui créent de nouvelles perceptions du monde, notamment les artistes. L'œuvre n'est alors pas seulement pensée comme représentation, mais aussi comme production de nouveaux possibles.

III. Ré-existence

Certaines résistances passent par d'autres voies que celles qui produisent de nouvelles visibilitées, qui perturbent ou interviennent au sein du réel en ligne et hors-ligne. Ces autres voies ne se contentent pas d'affirmer un stérile et statique « j'y suis, j'y reste », mais elles affirment plutôt une puissante résistance à un endroit où l'on ne soupçonnait pas même sa présence. Une résistance qui refuse de se cantonner à une défense des acquis, qui ramènerait donc tout ce conflit – asymétrique – à une guerre de positions, mais qui célèbre au contraire des puissances inventives. Il s'agit ici de résister pour faire exister, ou encore, comme l'écrivait Hannah Arendt, de créer une scène nouvelle où quelque chose reçoit enfin sa puissance d'apparaître³⁰. Au-delà d'une visibilisation des causes et des condi-

28 Theodor W. Adorno, *Théorie esthétique*, trad. Marc Jimenez, Paris, Klincksieck, 2004, p. 312.

29 *Ibid.*

30 Hannah Arendt, *Condition de l'homme moderne* [1958], trad. Georges Fradier, Paris, Publications Agora, 2002, notamment le chapitre V.



► 4 Heba Amin, *Presentation of The General's Stork* (2013), 07.10.2020

tions dévaluées, marginalisées sinon invisibilisées, d'une intervention dans le réel et d'une perturbation des mécanismes de pouvoir, les médias tactiques sont également utilisés aujourd'hui par un certain nombre d'artistes pour imaginer d'autres possibles, afin d'engager d'autres formes indispensables du principe de la *vita activa*. Cela peut passer par un travail d'archive, d'exhumation des vies oubliées ou encore d'activation des récits et des imaginaires de zones du monde sur lesquels se braquent rarement les feux de projecteurs.

Cette esthétique de *ré-existence*³¹ contribue à la déstructuration progressive des formes de pouvoir et de domination matérielle et symbolique, comme en témoigne l'œuvre *The General's Stork* de Heba Amin (Égypte, 1980). Au cours d'une conférence, l'artiste narre l'histoire d'une cigogne qui, capturée en 2013 avec un boîtier électronique sur le dos, avait été considérée par les autorités égyptiennes comme un dispositif d'espionnage ennemi. Si l'anecdote prête à sourire, elle permet à l'artiste de livrer divers récits mettant en évidence les liens entre la vision aérienne et l'impérialisme, qu'incarnait notamment Lord Allenby. En 1917, pour reprendre Jérusalem aux Ottomans, ce général britannique avait estimé pouvoir accomplir la prophétie d'Ésaïe³² au moyen de machines volantes ressemblant à des oiseaux, en réalité des avions utilisés pour lancer des tracts en arabe

31 Introduit par le théoricien afro-colombien Adolfo Albán, le terme *ré-existence* s'occupe de rendre visible les pratiques historiques de résistance face à la colonialité esthétique du XVI^e siècle à nos jours, au sein d'une discussion plus large sur esthétique décoloniale. Voir: Walter Mignolo et Pedro Pablo Gómez (dirs.), *Estéticas y opción decolonial*, Bogotá, Universidad Distrital Francisco José de Caldas, 2012.

32 « Comme des oiseaux déploient les ailes sur leur couvée, ainsi l'Éternel des armées étendra sa protection sur Jérusalem » (Ésaïe 31: 5).



► 5 Zach Blas, *Facial Weaponization Suite*, 2012, vidéo, 8 min 11

appelant à la reddition. Peu après sa victoire, des images d'actualité, reprises par l'artiste dans sa conférence, montrent l'homme de guerre au Caire, en compagnie d' « un curieux ami – une vieille cigogne marabout que personne ne peut manipuler sinon le général lui-même », comme le mentionne une légende du film muet de l'époque.

La vision aérienne initialement accessible aux seuls oiseaux est devenue, sous les effets du perfectionnement des appareils techniques de surveillance et de traçage, une norme visuelle occupant dans le régime de représentation occidentale la place longtemps donnée à la perspective. Dans *L'Œil et l'Esprit*, le philosophe Maurice Merleau-Ponty dénonçait déjà la prétention d'une *pensée de survol* qui croyait pouvoir faire abstraction des contingences du corps propre³³. L'importance croissante des vues aériennes produites par *Google Maps* ou les satellites, nous rend en tout cas « de plus en plus familiarisés avec ce que l'on appelait autrefois la vision divine³⁴ », comme le note Hito Steyerl. Pour Heba Amin ce mode de visualisation machinique entretient des liens litigieux avec la colonisation: « la techno-esthétique est devenue intrinsèquement liée à l'image du Moyen-Orient, car le langage de l'occupation et de la colonisation s'est inscrit dans la visualisation du paysage par l'arpentage, la cartographie aérienne, les bombardements et la guerre des drones³⁵ ».

33 Maurice Merleau-Ponty, *L'Œil et l'Esprit*, Paris, Gallimard, 1964.

34 Hito Steyerl, « In Free Fall: A Thought Experiment on Vertical Perspective », dans *The Wretched of the Screen*, Berlin, Sternberg Press Berlin, 2012, p. 14.

35 Heba Amin. URL : <https://www.hebaamin.com/works/the-generals-stork> [dernier accès : 22/12/2020].



6 Rabih Mroué, *Sand in the Eyes*, 2018, conférence, 60 min

Par une esthétique des ré-existences, certaines œuvres dessinent des lignes de fuite, nous permettant de visualiser, selon l'anthropologue et artiste Adolfo Albán Achinte, «des scénarios de vie différents, divergents, perturbateurs, à contre-courant des récits d'homogénéisations culturelles, symboliques, économiques, sociopolitiques, [...] dans ces espaces liminaires où le pouvoir est fracturé et montre les fissures de sa propre impossibilité à se réaliser pleinement³⁶». Zach Blas (États-Unis, 1981) nous en offre un exemple. Avec *Facial We-aponization Suite* (2012), l'artiste propose de riposter à la surveillance de masse et à la reconnaissance faciale au moyen de masques informes plus proches du chewing-gum mâché que d'un visage factice se superposant au visage réel. Diffformes, ces accessoires ont des airs de *glitches* échappés de la planéité de l'écran. Pour l'artiste et théoricienne Rosa Menkman, en rompant avec le programme de la machine, ce «pépin» informatique constitue une occasion créative et subversive³⁷. Dans le cas de *Fag Face*, la forme est modélisée en accumulant les données faciales de personnes homosexuelles en réaction à des études scientifiques qui tentent de corréler orientations sexuelles et caractéristiques faciales. Les *Fag Face Masks* ont par ailleurs été portés dans l'espace public à l'occasion de marches militantes LGBTQIA+.

36 Adolfo Albán Achinte, «Estéticas de la re-existencia: ¿lo político del arte?», dans Walter Mignolo et Pedro Pablo Gómez (dir.), *Estéticas y opción decolonial*, *op. cit.*, p. 292.

37 Rosa Menkman, «Glitch Studies Manifesto», 2010. URL: https://www.dropbox.com/s/9a7m2d40usx923r/2010_Original_Rosa%20Menkman%20-%20Glitch%20Studies%20Manifesto.pdf?dl=0 [dernier accès: 22/12/2020].

Dans une perspective proche de l' « esthétique du black block³⁸ », le masque est ici envisagé comme un objet de lutte garantissant l'anonymat à l'instar de ceux portés par les Pussy Riots, les Anonymous, ou encore les Zapatistes, que l'artiste cite dans sa vidéo. La logique de la visibilité laisse ainsi place à celle de l'invisibilité ; l'opacité se substitue à l'injonction à la transparence supposée être garante de démocratie. Cependant, cette prétendue dissimulation permet des formes inédites de visibilisation. Portés dans des défilés, les *Fag Faces* prennent avec leur aspect burlesque des airs carnavalesques. Ils rappellent ainsi d'autres formes de résistances discrètes ou cachées mises en œuvre tout au long de l'histoire par les dominés. Le carnaval a en effet constitué un rituel d'inversion, autorisant provisoirement les subalternes à exprimer leurs récriminations vis-à-vis de la domination exercée à leur égard, comme le rappelle l'anthropologue James C. Scott. Si le carnaval a pu être envisagé comme une soupape qui désamorce la contestation et perpétue le régime politique en place, Scott défend l'idée qu'il offre une place privilégiée à des discours ou des formes d'organisation ordinairement réprimés³⁹. De la même façon, les masques de Zach Blas, apparemment innocents, dissimulent des discours qui ne le sont pas. L'œuvre produit du factice et du jeu mais, comme le carnaval, elle constitue aussi un défi lancé à un système oppressif et autorise à formuler qu'autre chose est possible.

Par leurs tactiques d'irruption, de perturbation et de résistance comme ré-existence, les œuvres analysées créent autant de contre-visualités. Si l'on veut cependant éviter de tomber dans le piège d'un romantisme naïf, il convient de bien saisir que le champ visuel est, en lui-même, déjà traversé par des forces contradictoires et opposées, que les tactiques subversives des artistes ne font qu'amplifier. C'est ainsi que la conférence *Sand in the Eyes* (2018) de l'artiste et dramaturge Rabih Mroué (Liban, 1967) nous fait prendre conscience que les contre-visualités sont parfois ailleurs que là où on les soupçonne d'être ; pire encore, si celles-ci s'opposent à une organisation hégémonique du voir, elles ne relèvent pas pour autant d'une promesse d'émancipation. L'artiste consacre cette conférence aux vidéos de recrutement de Daech que l'État islamique diffuse sur internet. Il relate, photographies à l'appui, avoir reçu dans sa boîte aux lettres une clé USB sur laquelle est gravée l'adresse web www.lfv.hessen.com. Après quelques recherches en ligne, les initiales LFV se révèlent être l'abréviation de *Landesamt für Verfassungsschutz*, en d'autres termes, la clé USB semble provenir de l'Office Fédéral de la Protection de la Constitution à Hesse, en Allemagne, une agence des services secrets allemands. Surpris, l'artiste raconte avoir branché l'objet à son ordinateur, ce qui lui a permis de découvrir un fichier contenant

38 Maxime Boidy, « Le Black bloc, terrain visuel du global », *Terrains/Théories*, 2016, n° 5. URL : <https://journals.openedition.org/teth/834> [dernier accès : 22/12/2020].

39 James C. Scott, *La Domination et les arts de la résistance. Fragments du discours subalterne*, trad. Olivier Ruchet, Paris, Éditions Amsterdam, 2019, p. 314.

de nombreux films et clips de propagande réalisés par Daech. S'étant promis d'éviter de regarder des vidéos de décapitation, il se refuse à en activer une et confie la clé USB à un proche, auquel il délègue le visionnage. Deux jours après, sa pénible tâche accomplie, l'ami dévoué montre à l'artiste l'extrait d'une des vidéos, au motif que, dans celle-ci, un terroriste ressemble à Rabih Mroué. Ce dernier en convient, tant le bourreau de la vidéo semble être son sosie. L'artiste entreprend alors de retrouver les circonstances dans lesquelles lui a été dérobée son image. Il raconte avoir été sollicité pour jouer le rôle de Saladin dans le film *Kingdom of Heaven* réalisé en 2005 par l'Étatsunien Ridley Scott. Dans l'incapacité de se déplacer à Londres pour y être auditionné, il avait enregistré une scène en format vidéo, depuis chez lui à Beyrouth. Le spectateur découvre ainsi l'artiste tentant maladroitement d'interpréter le guerrier musulman. Mroué projette alors l'extrait de la vidéo de propagande islamiste où cette scène de combat est insérée. Il s'interroge avec ironie et inquiétude, « qui nous a recrutés pour rejoindre ISIS [...] ? Est-ce vraiment cela, être un figurant⁴⁰ ? ». Il met ainsi à jour l'une des manœuvres visuelles de l'État islamique consistant à s'appropriier des stéréotypes et des dogmes des fictions hollywoodiennes pour les intégrer au sein de sa propagande⁴¹.

Le glissement des codes de la fiction au sein d'une représentation qui tend à se faire passer pour authentique est particulièrement déstabilisant pour les spectateurs de la vidéo de Daech⁴². Ce brouillage des frontières est d'autant plus perturbant que l'artiste en joue également. S'il est peu probable que les services secrets allemands aient envoyé à l'artiste une clé USB, l'anecdote de sa participation à un *casting* cinématographique est en revanche plus crédible. Mroué poursuit son analyse du processus visuel mis en œuvre par Daech en cherchant à identifier ce qui nous fait violence dans ces images. Pour ce faire, il confronte deux photogrammes : le premier issu d'une vidéo de décapitation d'otage, le second d'une séquence réalisée depuis un drone de combat tirant des missiles sur des humains. L'artiste fait part au spectateur de sa répugnance à activer la vidéo de la décapitation à la différence de l'autre, qui suscite chez lui moins de réserves, puis il s'interroge sur ce qui différencie les régimes d'images documentant dans les deux cas des meurtres. Selon l'artiste, les premières images documentent le terrorisme, tandis que les autres documentent la guerre contre le terrorisme. La disparité tient aussi à la distance entre les corps et la caméra qui les filme, et à la circulation des regards induite par le dispositif d'enregistrement. Dans la vidéo de la décapitation qui ne sera pas activée au cours de la conférence, l'otage et l'assassin paraissent nous dévisager. Mroué nous explique que dans ce cas nos yeux

40 Extraits du texte de la conférence que Rabih Mroué nous a envoyé.

41 Pour une analyse sur les liens entre les ressorts discursifs des images produites par l'organisation terroriste et ceux de l'imagerie mass-médiatique occidentale, Emmanuel Alloa, « "Just terror". La Communication visuelle de Daech », dans Emmanuel Alloa (dir.), *Penser l'image III : Comment lire les images ?*, Dijon, les presses du réel, 2017, p. 257-279.

42 Voir Jean-Louis Comolli, *Daech, le cinéma et la mort*, Lagrasse, Verdier, 2016.

se croisent et qu'un contact se noue, tandis que dans les images réalisées par l'appareil aérien automatisé, les yeux des victimes ne nous sont pas perceptibles; dès lors, leur mort apparaît presque indistincte, bien que nous sachions pertinemment qu'elle a eu lieu. Ce qui fait violence au-delà de la représentation, c'est l'implication du regardeur dans le processus intentionnel et politique auquel cette représentation est originellement destinée: la vidéo de Daech vise à recruter des partisans ou à terroriser l'ennemi tandis que les images du drone certifient l'avancée de la lutte contre l'État islamique. *Sand in the Eyes* déplace les productions visuelles de Daech au sein de l'œuvre et fait ainsi dérailler le processus des images tel qu'il a été envisagé initialement par l'État islamique: si Daech produit une forme de contre-visualité, Mroué en construit aussi une autre. En effet, les confrontations réalisées par l'artiste montrent que la violence n'est pas exclusivement immanente aux images. Ce qui fait violence au-delà de la représentation, c'est notre implication plus ou moins forcée dans la rhétorique au cœur de laquelle l'image est prise. Comme nous le rappelle Marie-José Mondzain, « ([I]a violence du visible n'a d'autre fondement que l'abolition intentionnelle ou non de la pensée du jugement⁴³ ».

Si la visualité constitue une confiscation du regard, il existe aussi un « droit de regard » qui s'oppose à l'hégémonie de la visualité. Comment pouvons-nous regarder sans prétendre nous en tenir aux certitudes trop immédiates de *ce que nous voyons*⁴⁴? Peut-être est-ce justement à l'interface des déstructurations introduites par les tactiques de contre-visualité et de celles d'une esthétique décoloniale, qu'apparaissent des potentialités politiques au sein du champ artistique. Alors que la visualité comme mode d'organisation historique, sociale et politique trouve son fondement dans le système esclavagiste des plantations, elle se reformule aujourd'hui au sein du complexe militaro-industriel, selon Mirzoeff. Dans celui-ci, de nouvelles médialités sont offertes par les « progrès » technologiques; une vision machinique se déploie sur l'ensemble de la planète à des fins contre-insurrectionnelles, des outils de surveillance s'emploient à reconnaître et localiser les individus, des calculs algorithmiques sont supposés anticiper les désirs et les besoins de tout un chacun. Plusieurs artistes se saisissent alors de ces systèmes visuels de contrôle pour tenter d'en livrer une approche critique ou au moins distanciée, voire de provoquer un *dissensus*, une forme de résistance, ou bien, de ré-existence. Leurs pratiques cherchent à rompre et à perturber les flux hégémoniques à travers des tactiques de contre-visualités. Celles-ci parviennent enfin à dévier la trajectoire des représentations, tout en réorientant leurs significations possibles, désamorçant leur visée originelle et engageant les spectateurs dans des directions imprévues.

43 Marie-José Mondzain, *L'Image peut-elle tuer ?* [2002], Paris, Bayard, 2015, p. 56.

44 Georges Didi-Huberman, *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1992.

Datarase.

Installations artistiques en circuit fermé et circuits courts écologiques, comment et pourquoi court-circuiter les dispositifs numériques ?

Samuel Bianchini



VIDÉO EN LIGNE

<https://newmedia.dfk-paris.org/bianchini.html>

Datarase, dispositif de visualisation et destruction de données

Samuel Bianchini

Réalisation informatique et design sonore |

Ianis Lallemand

Dispositif de projection vidéo | idscènes

Projet développé dans le cadre du groupe de

recherche Reflective Interaction d'Ensadlab

(EnsAD - Université Paris Sciences et Lettres)

© EnsAD - 2018

Vidéo|Alice Brygo et Thomas Vauthier

« 108 Mégapixels! Oubliez les anciens capteurs 12 mégapixels ». C'est l'annonce actuelle d'un grand constructeur de Smartphone. Rappelons ce que cela signifie: que chacune des photographies prises avec un tel appareil est composée de plus de 108 millions de pixels (pour une résolution de 12032 par 9204 pixels) soit autant de petits carrés colorés définis chacun (en simplifiant) par un ensemble d'informations de placement et de colorimétrie. Couplé à un système de prise de vue qui produit plusieurs images à chaque déclenchement en l'anticipant et le poursuivant pour augmenter les chances de faire « la » bonne image, cela démultiplie encore la masse d'informations. La plupart des usagers n'hésiteront pas, d'ailleurs, à faire beaucoup d'images pour être plus sûrs de leurs faits. Sur ces mêmes appareils grand public, la vidéo n'est pas en reste avec une résolution désormais de 8k, soit 3840 x 2160 pixels pour chacune des images qui pourront ainsi être affichées sans difficulté sur des écrans cinématographiques à raison

de 25 images par seconde, produisant ainsi d'importants flux numériques pour transporter toutes nos images, de quelque nature que ce soit.

La captation de nos activités et, au-delà, de nos vies, semble ainsi bien assurée; nul besoin de trop se concentrer pour faire des images de qualité, les développements technologiques – reposant essentiellement sur un accroissement quantitatif – nous promettent de compenser nos défaillances. Et même si la plupart de ces nombreuses images ne seront jamais exposées à nos regards ou à ceux de nos descendants, nous pouvons nous rassurer: elles seront mises en mémoire, nous garantissant ainsi une forme de postérité et de lutte fondamentale contre la mort. Pour être certain de leur pérennité, il faut les sauvegarder, les dupliquer sur un second support au moins et les délocaliser, car un lieu unique de stockage présente un risque. La sauvegarde est le gage de cette postérité et sa garantie la plus « naturelle » et la plus simple serait le « cloud », cette informatique « dans les nuages » dont le terme et le marketing associé renforcent l'idée de technologies dématérialisées.

Nous savons toutefois qu'il n'en est rien: délocalisées on ne sait où, toutes ces données sont transmises par réseaux à des machines qui les stockent et les copient. Ces données peuvent également faire l'objet d'analyses automatiques essentiellement basées sur des programmes relevant du domaine du « Machine learning ». Ces programmes se régalaient d'autant plus qu'ils disposent de nombreuses données, de « big data ». En effet, l'approche fondamentale de cette composante majeure de la dénommée « intelligence artificielle » repose sur une approche inductive, « bottom-up », c'est-à-dire la construction de règles et/ou de modèles à partir de l'analyse de nombreux cas, et cela suivant un régime dynamique et itératif possiblement sans fin. L'analyse massive, délocalisée et automatique de ces données pose alors de nombreux problèmes éthiques. L'encadrement juridique – à la façon de la RGPD européenne (Règlement général sur la protection des données) et des garde-fous de la Cnil (Commission nationale de l'informatique et des libertés) – tente de contraindre ces développements. Mais ces derniers reposent sur des dynamiques techno-sociales et des arguments économiques favorables au profiling, en particulier lorsque ces données sont délocalisées.

Si le domaine de l'image est l'un des plus producteurs et consommateurs de données, c'est qu'il repose sur un principe matriciel démultiplicateur. Ce dernier se trouve désormais de plus en plus impliqué dans de nombreuses structures de calcul, à commencer par celle du Machine learning et de ses « réseaux de neurones ». En effet, plutôt que d'adopter des structures impliquant des processus consécutifs, il s'avère nécessaire d'opter pour des modalités de traitement massivement parallèles s'appuyant, elles aussi, sur des structures matricielles qui font alors appel au GPU (Graphic Processing Unit) dont la construction matérielle repose sur de très grandes quantités de petits processeurs montés en parallèle. C'est ainsi que ces structures et ce type de matériel venant du domaine de

l'image, et plus spécifiquement du jeu vidéo, sont de plus en plus déployés sur les supercalculateurs nécessitant des ressources énergétiques très conséquentes.

Produire, enregistrer, transférer, traiter; bien loin d'être dématérialisé, tout cela à un coût physique et énergétique de plus en plus important. Ce problème est aujourd'hui sur la place publique¹. La croissance numérique facteur de croissance économique est devenue l'un des problèmes écologiques préoccupants. Désormais, il faut penser aussi la décroissance numérique alors que ces outils apparaissent en même temps comme des soutiens indispensables à l'organisation de nos sociétés, ainsi que l'a révélé davantage encore la crise sanitaire de la Covid-19.

Le « cloud computing » et ses nombreux services sont sans doute les plus révélateurs et les plus problématiques de ces développements technologiques. Il s'agit autant de recevoir et d'héberger des données que d'offrir des accès à de nombreux autres services, en commençant à nouveau par les images, comme avec la VOD, extrêmement consommatrice de bande passante. Car, au-delà du stockage, c'est bien la transmission qui pose problème. Et c'est aussi celle-ci qui est particulièrement sollicitée dès lors qu'il s'agit de communiquer en permanence avec des médias délocalisés et des outils, eux aussi, à distance. Le cloud computing signe bien ce que Jérémy Rifkin avait parfaitement anticipé avec son ouvrage *L'âge de l'accès*²: plutôt que de les distribuer, les éditeurs de logiciels tendent désormais à proposer l'accès à distance et en continu à leurs outils centralisés sur des serveurs. Loin d'être une avancée, cette tendance consacre toujours plus le modèle « client-serveur » afin de nous convertir en « terminaux », à la façon de notre bon vieux minitel. Un modèle centralisateur qui permet de contrôler les usages et de toujours plus capter et raffiner les données provenant de ces mêmes usages et de leurs usagers. Outre les problématiques éthiques dues à cette dépendance permanente, ce contrôle continu qu'avait bien anticipé Gilles Deleuze³ a aussi un coût, énergétique et donc écologique. Inhérents au traitement et développement actuel des infrastructures et services numériques, les problèmes écologique et éthique sont désormais associés.

-
- 1 Voir par exemple le petit guide à destination du plus grand nombre, *La face cachée du numérique. Réduire les impacts du numérique sur l'environnement*, publié par l'Agence de l'environnement et de la maîtrise de l'énergie, URL : <https://www.ademe.fr/face-cachee-numerique> [dernier accès : 21/12/2020].
 - 2 Jeremy Rifkin, *L'âge de l'accès. La révolution de la nouvelle économie*, Ed. La Découverte, Paris, 2000, repris en édition de poche, Ed. Pocket, traduit de l'américain par Marc Saint-Upéry de *The Age of Access: The New Culture of Hypercapitalism where All of Life is a Paid-for Experience*, Ed. Jeremy P. Tacher / G. P. Putnam's Sons, New York, 2000.
 - 3 Gilles Deleuze, *Post-scriptum sur les sociétés de contrôle*, dans *Pourparlers, 1972-1990*, Les Éditions de minuit, Paris, 1990, et dans *L'Autre journal*, n°1, mai 1990, repris dans : Annick Bureau et Nathalie Magnan (dir.), *Connexions - art, réseaux, média*, Guide de l'étudiant en art, Ed. École nationale supérieure des Beaux-arts, Paris, 2002, p. 433-439.

Que peuvent les artistes? Que peuvent-ils alors qu'ils participent pleinement de l'usage de ces technologies? Celles-ci constituent en effet des moyens de représentation difficilement contournables et l'exigence esthétique convoque souvent les dernières avancées techniques. Cependant, puisqu'il s'agit d'un domaine sur lequel ils peuvent avoir prise, sont-ils tenus d'être des « usagers »? Ne peuvent-ils pas contribuer à une autre orientation de ces dispositifs?

Ce champ et les questions qu'il suscite sont complexes; elles sont au croisement de nombreuses disciplines et, à vrai dire, elles résistent même à se poser en terme disciplinaire tant ce sont des questions de société dont les tenants et aboutissants sont aussi sociaux, politiques, techniques, économiques qu'environnementaux.

En tant qu'artiste et chercheur, j'ai été confronté, avec une équipe pluridisciplinaire, à ces questions auxquelles nous avons tenté d'apporter des réponses, des réponses évidemment partielles, mais qui participent de la construction de ce champ de réflexion et d'une nécessaire résistance en actes.

Novembre 2009, l'Espace Pasolini de Valenciennes, lieu d'expérimentation pour le spectacle vivant, est transformé en dance floor pour l'ouverture du festival franco-belge Next: nous créons *Discontrol Party*⁴.

Discontrol Party est un dispositif qui fait se rencontrer deux mondes: celui des technologies de surveillance les plus évoluées et celui de la fête. Piste de danse, salle de concert et de spectacle sont aménagées pour être aussi bien sous les feux des projecteurs que d'un puissant dispositif de contrôle informatisé (vision par ordinateur, RFID-UWB, caméra infrarouge, face detection, identification, IoT, traçabilité, géolocalisation indoor, interaction via smartphones, BLE, etc.). Les salles de spectacle qui accueillent ce dispositif deviennent, le temps d'une nuit, un night-club aménagé en salle de contrôle: loin des effets de lumières ou autre vijaying, le public, tout en faisant la fête, est confronté aux multiples visualisations du système informatique qui l'observe et tente de l'analyser.

Tel un jeu à l'adresse d'un groupe ou un « Beta Testing » à grande échelle, le défi est ici annoncé: comment, par l'activité festive, déjouer le système, l'entraîner dans la confusion, et, pourquoi pas, le faire buguer? Car, ici, le public est invité à une fête dont le « monitoring » du dispositif sur lequel il agit lui est donné à voir: les cartographies et listings de ses déplacements et comportements, leurs tentatives d'interprétation, les images des caméras de surveillance transformées pour et par l'analyse automatique, la représentation des activités du système informatique, les visualisations sur lesquelles il est possible d'agir via smartphones... Surveillance et fête, si ces mondes paraissent en tous points opposés, ils reposent pourtant tous deux sur des activités de groupe, et même de foule. Mais

4 Document vidéo présentant le dispositif festif interactif *Discontrol Party* #1, URL: <https://vimeo.com/30925244> [dernier accès: 21/12/2020].



1 Discontrol Party #1, Dispositif festif interactif, Samuel Bianchini (dir.), 2009
Espace Pier Paolo Pasolini - Théâtre international de Valenciennes, France, 20 novembre 2009, ouverture du Festival NeXt

Programmation musicale: Sylvie Astié (Doki Doki)
Avec: Pan Sonic; Sexy Sushi; Pigeon Funk;
Computer Truck; Hassan K; Sascii

Dispositif vidéo (collaboration artistique et ingénierie): Keyvane Alinaghi | Développement informatique visuel: Oussama Mubarak | Traitement des données et conseil technique: Sylvie Tissot | Assistant: Antoine Villeret

Avec le partenariat du CiTu et de l'iMAL, Center for Digital Cultures and Technology, Bruxelles, Belgique



2 Discontrol Party #2, Dispositif festif interactif, 2009-2011, Samuel Bianchini (dir.)
La Gaîté Lyrique, Paris, 24 et 25 juin 2011

Programmation musicale: Sylvie Astié (Dokidoki)

Projet développé dans le cadre du groupe de recherche Reflective Interaction d'EnsadLab, laboratoire de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs (EnsAD - Université PSL), et à l'Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis, avec le soutien de l'Agence nationale de la recherche (ANR) ainsi que de la Maison européenne des sciences de l'homme et de la société (MESHS) de Lille, France, dans le cadre du projet de recherche PRATICABLES. Dispositifs artistiques: les mises en œuvre du spectateur. Avec le soutien du pôle de compétitivité Cap Digital et de la Région Île-de-France dans le cadre du programme Futur en Seine 2011 en partenariat avec la Gaîté Lyrique. Avec le partenariat de Philips.

Programme musical: Schlachthofbronx; Ceephax acid crew; Absolute Body Control; Errorsmith; DJ Krikor; Captain Ahab; Covox; Bass Jog (DJ Elephant Power + FX.Randomiz); Nero's Day at Disneyland; DJ Krikor

Régie technologique: Antoine Villeret | Réalisation informatique de l'environnement visuel (KetchupAddict): Oussama Mubarak avec la collaboration de Tomek Jarolim et une contribution de Marie-Julie Bourgeois | Captation embarquée RFID-UWB: Xavier Boissarie et Jonathan Tanant (Orbe) avec la technologie et le partenariat de la société Ubisense | Dispositif vidéo (collaboration artistique et ingénierie): Antoine Villeret et Keyvane Alinaghi | Conseil technique: Cyrille Henry

Design des accessoires RFID: Claire Bonardot, Ornella Coffi, Cécile Gay, Jennifer Hugot, Pauline Jamilloux, Laure Pétré, Valentine Rosi, Chloé Severyns, Alice Topart, étudiantes en Design textile et matière et Design vêtement à l'EnsAD en 2011

le premier - le plus souvent à destination d'espaces publics - mise d'abord sur des mouvements de foule organisés: flux de personnes, file ou salle d'attente, quai d'embarquement, etc. Les mouvements rapides, désordonnés et même parfois fusionnels de la fête sont peu compatibles avec le repérage, le suivi et la recherche d'individualisation des dispositifs de surveillance et de contrôle de plus en plus automatisés: reconnaissance de formes, d'individus, de comportements, traçabilité... En provoquant leur confrontation et le possible débordement d'un monde par l'autre, ce dispositif prospectif pourrait bien renouer avec quelques traits primitifs d'un de nos plus vieux rituels: la fête.

Repris en 2011 pour deux soirées à la Gaîté lyrique, à Paris⁵, le dispositif évolue en intégrant de nouvelles technologies de tracking portées directement par le public, mais c'est bien, à nouveau, la dimension éthique qui est mise en jeu. En effet, on l'aura compris, le cœur du projet est à cet endroit, en résonance étroite avec le fameux texte de Gilles Deleuze, *Post-scriptum sur les sociétés de contrôle*⁶. En 2018, l'expérience se poursuit avec une troisième version de *Discontrol Party*⁷, cette fois dans le cadre de « Nous ne sommes pas le nombre que nous croyons être » à la Cité internationale des arts et du festival de danse « Faits d'hiver » de micadanses. Nous tentons alors de répondre à cette question inévitable: que faisons-nous de toutes les données ainsi produites par l'activité du public, une fois mises en œuvre, transformées en représentations? Le dispositif proposé a, naturellement, d'abord soulevé cette question sous l'angle éthique. Mais la crise écologique s'imposant à tous les champs, elle nous a rattrapés. Comment conjuguer la question écologique avec celle de l'usage de ces données produites et traitées en temps réel, ici et maintenant? C'est donc bien à cette double problématique éthico-écologique que nous devons désormais faire face, en pratique.

Une réponse radicale s'est imposée: nous allons détruire ces données, en local, juste après leur usage événementiel. En effet, on l'a vu, si le traitement de données a bel et bien un coût énergétique, leur transport, leur enregistrement et donc leur stockage - nécessairement démultiplié - concentrent les problématiques éthiques tout en ayant un impact environnemental considérable. Garantir qu'il ne restera rien de ces captations, pas de traces de contrôle après l'activité, après la fête, permettait une première réponse à ce double problème. Et, plutôt que d'occulter ce processus d'effacement, pourquoi ne pas le mettre en œuvre, lui aussi? Cela permettait de rendre compte de la réponse que nous pouvions apporter à cette question, en « garantissant » visuellement ce processus. Réciproquement, cette mise en œuvre nous incitait à considérer de façon beaucoup plus générale cette problématique éthico-écologique.

5 Document vidéo présentant le dispositif festif interactif *Discontrol Party #2*, URL: <https://vimeo.com/58783735> [dernier accès: 21/12/2020].

6 *Op. cit.*

7 Document vidéo présentant le dispositif festif interactif *Discontrol Party #3*, URL: <https://vimeo.com/267813107> [dernier accès: 21/12/2020].



3 Discontrol Party #3, Dispositif festif interactif, 2009-2018, conçu et réalisé sous la direction de Samuel Bianchini (EnsadLab)

Programmation musicale: Sylvie Astié (Dokidoki)
Avec les lives et DJ sets de Rebeka Warrior, Candie Hank, Retrigger, Front de Cadeaux, Mr Marcaille, WR2OLD, Sinead O' Connick Jr.
micadanses, Paris, nuit du 2 au 3 février 2018

Discontrol Party #3 a été créé dans le cadre de: "Nous ne sommes pas le nombre que nous croyons être", un événement de la Fondation Daniel et Nina Carasso en partenariat avec La Chaire arts et sciences de l'École Polytechnique, de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs - PSL et de la Fondation Daniel et Nina Carasso, et du festival de danse "Faits d'hiver" de micadanses. Commissariat de l'événement "Nous ne sommes pas le nombre que nous croyons être": Mélanie Bouteloup, directrice de Bétonsalon - Centre d'art et de recherche et de La Villa Vassilieff.

Projet développé dans le cadre du groupe de recherche Reflective Interaction d'EnsadLab, laboratoire dirigé par Emmanuel Mahé, École nationale supérieure des Arts Décoratifs, PSL Research University, Paris.

Direction technologique: Colin Bouvry, Dominique Cunin, Jonathan Tanant | Captation vidéo: Colin Bouvry | Développement informatique (applications pour smartphones, data visualisations, video mapping): Dominique Cunin, Jérémy De Barros, Léon Denise, Florent Dubois, Ianis Lallemand, Oussama Mubarak, Jonathan Tanant | Ingénierie réseau: Benoît Hérard | Dispositif de projection vidéo et régie son et lumière: idscènes | Assistanat de production: Gwenaëlle Lallemand

Avec la participation des artistes et designers: Sylvie Astié, David Bihanic, Antoine Chapon, Dominique Cunin, Jérémy De Barros, Alexandre Dechosal, Léon Denise, Lucile Haute, Ianis Lallemand, Oussama Mubarak et le collectif Transcyberien.

Design des accessoires RFID: Claire Bonardot, Ornella Coffi, Cécile Gay, Jennifer Hugot, Pauline Jamilloux, Laure Pétré, Valentine Rosi, Chloé Severyns, Alice Topart, étudiantes en Design textile et matière et Design vêtement à l'EnsAD en 2011.

Les recherches et développements pour ce dispositif sont menés en lien avec le développement de Mobilizing.js, environnement de programmation pour les écrans mobiles, élaboré par EnsadLab,

à destination des artistes et des designers: www.mobilizing-js.net

Un projet réalisé avec le soutien de la Chaire arts et sciences de l'École Polytechnique, de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs - PSL et de la Fondation Daniel et Nina Carasso.

Remerciements: Christophe Aubry (idscènes), Mélanie Bouteloup (Bétonsalon - Center for Art and Research and Villa Vassilieff), Pascal Delabougliuse (micadanses), Jérôme Gensollen (EnsAD), Olivier Jean (idscènes), Christophe Martin (micadanses), Boris Molinié (micadanses), Estelle Mury, Yoan Romano, Élodie Tincq et l'équipe de Sonic Protest

C'est ainsi qu'a été créée une installation parallèle à *Discontrol Party*, interfacée avec son dispositif de traitement de données: *Datarase*, initialement intitulée *Data Crematorium*. *Datarase*⁸ est une installation qui met en œuvre et valorise la destruction de données numériques au plus proche de leurs lieux et temps de production. Les murs d'une grande salle sombre sont recouverts de briques, des briques projetées, chacune d'elles représentant un lot d'informations regroupées sous un même identifiant. Chaque brique affiche ainsi son «ID» qui correspond à un acteur dans *Discontrol Party* (spectateur, caméra, tag, smartphone, etc.) et donc à un ensemble de données relatif à la captation d'une séquence d'activité de cet acteur. Apparaissant par le haut, ces briques ainsi indexées descendent pour s'entasser jusqu'à former des lignes qui disparaissent alors, à la façon d'un jeu de casse-briques. Ainsi représentée, cette disparition n'en est pas moins réelle: elle signe l'effacement concret de ces données. Déployée en marge d'événements producteurs de données, à l'instar de *Discontrol Party*, *Datarase* se présente comme une sorte de lounge à l'abri de toute captation, immergeant son public dans un environnement graphique et sonore afin de lui donner à contempler et à penser la nécessité d'une décroissance numérique qui passe par l'acceptation et même le plaisir de l'effacement.

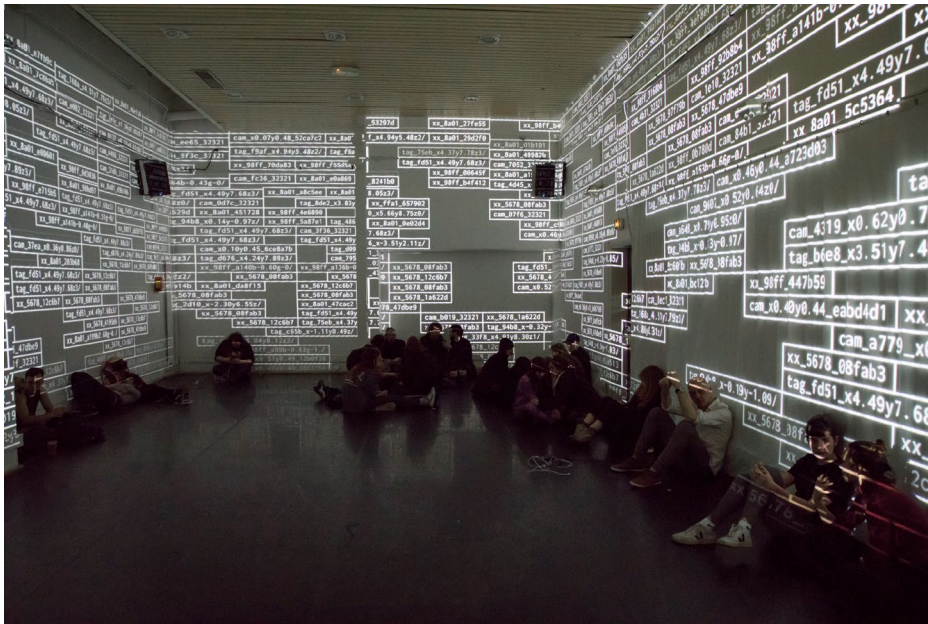
Cette esthétique de la destruction, du processus de destruction, n'est pas sans nous rappeler la démarche artistique de Gustav Metzger⁹ ou même l'œuvre majeure de Jean Tinguely – la machine suicidaire que constituait *Hommage à New York* (1960) –, nous appelant à apprécier l'art quand il se produit, en tant qu'événement, plutôt que comme objet sur lequel capitaliser.

Mais il nous faut peut-être revenir sur une référence encore plus spécifique: la manière dont pouvait être agencée une œuvre aussi marquante que *Present Continuous Past(s)* de Dan Graham. Cette installation vidéo de 1974 confronte le spectateur à sa propre image avec un délai de 8 secondes. À cette époque, il suffisait de disposer de deux appareils vidéo: un enregistreur et un lecteur. Chacun assure sa fonction, mais ils agissent côte à côte, sur la même bande. Le lecteur donne à voir l'image 8 secondes plus tard en étant placé à la juste distance du premier. Le dispositif est monté en boucle, effaçant inlassablement l'image pour permettre son réenregistrement momentané. L'installation offre les conditions d'une performance, celle du public¹⁰. C'est bien cette dimension événementielle qui sera l'apanage des installations vidéo en circuit fermé réalisées par quelques

8 Document vidéo présentant l'installation *Datarase*, URL: <https://vimeo.com/441577158> [dernier accès: 21/12/2020].

9 Ainsi peut-on se référer au «self-destructive art», qui deviendra «auto-destructive», élaboré par Gustav Metzger à partir de 1959 et parfaitement documenté dans l'ouvrage: Mathieu Copeland (éd.), *Gustav Metzger, Writings*, jrp | éditions, Genève, 2019.

10 Voir à ce propos: Samuel Bianchini et Erik Verhagen (dir.), *Practicable. From Participation to Interaction in Contemporary Art*, Cambridge/Londres, Éd. MIT Press, 2016 et plus spécifiquement: Françoise Parfait, *Welcome! On Dan Graham's Opposing Mirrors and Video Monitors on Time Delay*, p. 469-477.



4 Datarase, dispositif de visualisation et destruction de données, Samuel Bianchini [EnsadLab], 2018

Réalisation informatique et design sonore : Ianis Lallemand
 Dispositif de projection vidéo : idscènes

Ce projet est développé dans le cadre du groupe de recherche Reflective Interaction d'Ensadlab, laboratoire de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs (EnsAD - Université Paris Sciences et Lettres) avec le soutien de la Chaire arts et sciences de l'École polytechnique, de l'EnsAD-PSL et de la Fondation Daniel et Nina Carasso.

Photo (en haut) : © Alexis Komenda | Photo (en bas) : © Samuel Bianchini

artistes majeurs dans les années 1970 comme Peter Campus, Bruce Nauman, Bill Viola, et, bien entendu, Dan Graham. Ces œuvres sont ainsi dénommées « en circuit fermé » parce qu'elles exploitent une technique élémentaire de la vidéo alors naissante : à la différence du cinéma, il était possible de filmer sans enregistrer. C'est ainsi que ces artistes vont déployer leurs installations devenues des « dispositifs »¹¹, une fois celles-ci appareillées, le plus souvent avec des caméras de surveillance. Les publics se voient alors confrontés à différents régimes d'apparition de leur propre image par une diffusion en direct.

Discontrol Party s'inscrit dans cette filiation tout en renouvelant le genre par des captations ne générant pas à proprement parler des images, mais plutôt des données puis des « visualisations », traces de suivis individualisés. Nous sommes bien passés du régime synoptique de la surveillance à celui du contrôle, comme le décrit si finement et si tôt Gilles Deleuze¹². Nos sociétés de contrôle reposent sur la discrimination, la division, pour que chacun.e, chaque « dividual », fasse l'objet d'un tel « tracking ». Mais le corps social résiste dès qu'il ne se prête pas au jeu de cette distinction fondamentale, au fonctionnement de ces dispositifs de contrôle et qu'il adopte collectivement, au contraire, le régime de la fusion et de la confusion festive. Le circuit fermé vaut pour *Discontrol Party* : si le traitement de données passe par un enregistrement, rien n'oblige à conserver celui-ci ou, sinon, à conserver l'ensemble de ces données. C'est ce type de stratégie qui est actuellement déployé sur des dispositifs qui imposent le filtrage et la destruction à la source, tant ils génèrent de données. Ainsi, le Grand collisionneur de hadrons (LHC) du Cern, plus grand accélérateur de particules du monde, produit-il en fonctionnement environ 1000 téraoctets par seconde... Un tri le plus tôt possible est indispensable ; c'est ce à quoi sont dédiées des cartes électroniques appelées « Trigger » qui ne conserveront en moyenne qu'une information sur 40.000. Sur les supercalculateurs, le machine learning est aussi sollicité pour raffiner les données et donc en détruire une partie, la machine se prenant alors elle-même comme objet : une machine en prise avec elle-même, qui se dépense pour moins dépenser. Si ces processus sont mis en œuvre dans des dispositifs actuels des plus experts, c'est pourtant de telles logiques qu'il s'agirait d'intégrer dans nos usages au quotidien, à rebours de l'obstination à vouloir tout sauvegarder et transférer. Et c'est donc bien à la source, en local, qu'il est indispensable d'opérer, sans cela c'est en grande partie peine perdue. Il faut court-circuiter nos dispositifs numériques, nos pulsions productrices, sauvegardistes et connexionnistes... Comment, pour pouvoir continuer à profiter des atouts du numérique, repenser, ici aussi, la relocalisation, jusqu'à l'échelle individuelle, et adopter une forme de circuit court en réponse au problème éthico-écologique soulevé par la façon dont on traite, transmet, sauvegarde et donne accès aux données, à nos données ? À l'instar de bien d'autres domaines, l'option globalisante du tout connecté n'est

11 Duguet Anne-Marie, *Dispositifs*, dans *Communications, Vidéo*, n° 48, Paris, Éd. Du Seuil, 1988, p. 221-242.

12 *Op. cit.*

pas tenable : il faut pouvoir choisir nos liens. Et si le recyclage ne peut répondre au productivisme, pour les datas c'est de toute façon un non-sens : les sauvegarder ne fait que dépenser. Réduire la production et trier pour détruire à la source appelle une attitude responsable, pratique et critique de chaque instant. Si les artistes peuvent produire des conditions d'expériences esthétiques et réflexives dans ce champ, c'est en abordant ce médium avec un souci de réflexivité. Ce dernier pourrait s'inscrire dans la droite ligne d'un héritage moderniste prônant l'autoréflexivité, mais, cette fois – loin d'une tautologie du médium interrogeant le médium – en prenant en compte ces enjeux sociétaux et environnementaux. S'inscrivant dans un art des dispositifs, un art résolument opératoire, ces pratiques appellent à poser les conditions d'un médium à l'épreuve de lui-même. Comment, désormais, mettre en œuvre des dispositifs qui opèrent en lutte avec eux-mêmes, qui adoptent un registre agonistique où les opérations, loin d'être lisses, s'effectuent sur le mode d'une résistance productive ? Déléguer ainsi aux œuvres des formes de responsabilité et même de résistance en actes doit permettre d'en partager l'expérience avec des publics qui sont aussi des usagers. À la manière dont l'écosophie de Félix Guattari articule différentes pratiques écologiques¹³, ce partage d'expérience appelle aussi à considérer cette double question éthique et écologique comme un seul et même problème, consubstantiel à la pratique de nos données et aux données de nos pratiques.

13 Félix Guattari, *Les Trois écologies*, Ed. Galilée, Paris, 1989.

On the Retro-active Impact of Algorithmic Deletion on Art History

Katja Müller-Helle

▶ VIDEO ESSAY ONLINE
<https://newmedia.dfk-paris.org/mueller-helle.html>

On the Retroactive Impact of Algorithmic Deletion on Art History

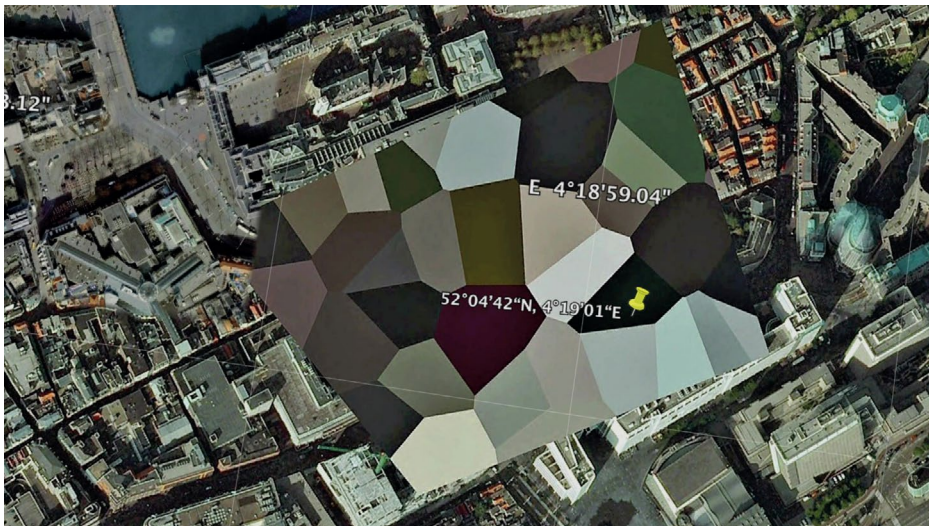
Duration: 18:57 min

Video script | Katja Müller-Helle,

Marie-Madeleine Ozdoba, Emilee Seymour

Production | Emilee Seymour

Technical censorship of images is omnipresent and yet invisible. Content moderation in social media and automatic deletion via algorithms create a new constellation of human and non-human actors that evoke ethical and juridical shifts in the realm of images. Traditionally, institutions such as courts and churches had been regulating limits of representation, thus articulating value systems of social environments that also had an impact on classical art historical debates and curatorial practice. Today, those control mechanisms and therefore decisions on what might irritate a sensitive viewer or how the youth could



Video still, 2:36 min

be protected against explicit content are part of digital ecosystems. In many cases the visibility of images is regulated automatically through socio-technical scripts of international corporations (e.g. Facebook, Google). This experimental phase of digital culture and media has a retro-active effect on how art historical research handles problems of censorship within art institutions and academic discussions. In this audio-visual-presentation Katja Müller-Helle addresses some technical, ethical, and art historical problems that occur when technical automatism spill into and influence decision making in the field of art's visibility.

*These [redacted] p
technologies also have re [redacted]
[redacted] effects on the institutions that
traditionally administer the realms [redacted]
[redacted] wledge production: our museums,
galleries, universities and libr*

Video still, 2:36 min

Biographies

Sara Alonso Gómez est chercheuse en histoire de l'art et commissaire d'exposition. Membre du Centre d'Études et de Recherches Interdisciplinaires en Lettres, Arts et Cinéma de l'Université de Paris (Diderot), elle a été boursière annuelle au Centre allemand d'histoire de l'art - DFK Paris en 2019-20. Ses travaux scientifiques et curatoriaux portent sur la question de la « désobéissance artistique » et de ses formes d'existence aujourd'hui face aux injonctions de l'ère globale. Commissaire de nombreuses expositions (Amérique Latine, Europe et Moyen-Orient), elle est co-commissaire de *Yango II*, la deuxième édition de la Biennale d'art contemporain de Kinshasa (RDC).

François Aubart enseigne l'histoire et la théorie de l'art à l'ENSBA Lyon. Il a organisé plusieurs expositions dont les plus récentes sont: *De toi à la surface* (Le Plateau/FRAC Île-de-France); *L'appropriationniste (Contre et avec)* et *Joe Scanlan, Classism* (Villa du Parc). Il a récemment contribué aux recueils suivants: Pierre Paulin (éd.), *Oom oom, umh umh*; Garance Chabert et Aurélien Mole (éd.), *Les iconographes*; Remi Parcolet (éd.), *Post Display*; Thomas Golsenne et Chloé Maillet (éd.), *Images émancipatrices*. Avec Benjamin Seror, il a créé *Les Mots Bleus*, un programme de lectures, par des personnes attablées dans les bars, de textes d'artistes (*Biennale de Belleville, Le Printemps de septembre* à Toulouse, *A Step too Far* à Bruxelles). Début 2019, il a soutenu sa thèse de doctorat, « Pratiquer sans permis: La "Pictures Generation" et le contrôle des représentations (1977-1986) ».

Juliette Bessette est doctorante en histoire de l'art à Sorbonne Université (Centre André Chastel). Elle travaille sur l'impact des développements technoscientifiques de l'après Seconde Guerre mondiale sur la création artistique d'alors et sur le phénomène de naissance, à cette période, d'une conscience environnementale dite globale. Elle est chargée de cours en art du XX^e siècle et en art contemporain à l'École du Louvre.

Samuel Bianchini est artiste et enseignant-chercheur. Ses réalisations mettent en œuvre des opérations physiques, esthétiques autant que symboliques, en contexte, en public et en temps réel, nous incitant à contempler, à réfléchir autant qu'à agir. Soutenant le principe d'une « esthétique opérationnelle », Samuel Bianchini interroge les rapports entre nos dispositifs technologiques et nos modes de représentation et d'opération impliquant de nouvelles formes d'expériences esthétiques, d'organisations sociopolitiques et de rapport à l'environnement. Pour cela, il collabore avec des scientifiques et des laboratoires de toutes disciplines. Il est enseignant-chercheur à l'École des Arts Décoratifs (EnsAD - Université PSL) où il dirige le groupe de recherche Reflective Interaction d'EnsADLab (laboratoire de l'EnsAD); il occupe la Chaire Arts et sciences mise en place avec l'École polytechnique et la Fondation Daniel et Nina Carasso. www.dispotheque.org | <http://reflectiveinteraction.ensadlab.fr>

Alan Butler is an artist living and working in Dublin. Educated at the National College of Art and Design, Dublin, and LASALLE College of the Arts, Singapore, he works across a range of media to explore digital cultures and video games. His work has been exhibited widely in museums, galleries, and arts festivals around the world, and is part of many collections, including the Irish Museum of Modern Art, the National Gallery of Ireland, and the Arts Council of Ireland. He is part of the multidisciplinary collective Annex, which will represent Ireland at the Venice Biennale of Architecture 2021.

Fleur Chevalier est docteure en esthétique, sciences et technologies des arts. Elle vient de soutenir une thèse intitulée « Formater pour mieux régner: vidéastes et performers à l'épreuve de la télédistribution en France, 1975-1998 », retraçant l'histoire des pratiques vidéographiques et cathodiques à la télévision française. Elle a publié plusieurs textes dans le cadre de ses recherches, notamment sur l'œuvre de Robert Cahen et sur « Salvador Dalí et la télévision française » (*Revue de l'art*, n° 183, 2014). Elle a aussi co-organisé les journées d'étude *Du studio au plateau de télévision: appropriations, détournements et réinterprétations par les artistes* tenues à l'INHA en juin 2013.

Marie-Laure Delaporte est docteure en histoire de l'art contemporain, diplômée de l'Université Paris Nanterre, elle est l'auteure d'une thèse intitulée « L'artiste à la caméra: hybridité et transversalité artistiques (1962-2015) », soutenue en décembre 2016. Elle a mené ses recherches postdoctorales dans le cadre du sujet annuel (2019-2020) *Les Arts et les Nouveaux Médias* au Centre allemand d'histoire de l'art – DFK Paris. Elle est enseignante en histoire de l'art à l'Université Paris 1 – Panthéon Sorbonne et à l'Université Paris Nanterre, et elle enseigne également l'anglais à l'Université de Versailles – Saint-Quentin-en-Yvelines.

Judith Guez est artiste et chercheuse en art numérique; elle a obtenu son doctorat dans le cadre du laboratoire INREV (Images Numériques et Réalité Virtuelle) de l'université Paris 8. Ses recherches traitent de la compréhension et de la création d'illusions entre le réel et le virtuel en utilisant plus particulièrement des procédés de réalité virtuelle et mixte. Elle développe ses œuvres selon une dynamique multidisciplinaire et collective. Judith Guez est également directrice du festival *Recto VRso* qui a lieu annuellement dans le cadre du salon *Laval Virtual* et qui est dédié aux arts de réalité virtuelle et mixte.

André Gunther est maître de conférences à l'EHESS. Historien des cultures visuelles, il est spécialiste d'histoire de la photographie, de l'édition illustrée et des nouveaux médias. Fondateur de la revue *Études photographiques* (1996-2017), animateur du Laboratoire d'histoire visuelle contemporaine (Lhivic, 2005-2016) et du média scientifique collaboratif *Culture Visuelle* (2009-2014), ses travaux récents portent sur les usages sociaux des images, l'histoire des images d'information, et la théorie du récit visuel. Observateur de la transition numérique, il a décrit le nouveau partage des images et leurs usages conversationnels (*L'Image partagée. La photographie numérique*, Textuel, 2015). Son blog de recherche, *L'image sociale*, propose une extension publique de ses séminaires de recherche.

Claus Gunti est historien de l'art et enseigne à l'École cantonale d'art de Lausanne. Il a obtenu sa thèse de doctorat à l'Université de Lausanne et a été chercheur boursier à la Universität der Künste à Berlin et au Centre allemand d'histoire de l'art – DFK Paris. Ses recherches portent sur l'histoire des images numériques et plus généralement sur les enjeux des nouvelles technologies dans les pratiques artistiques contemporaines. Il est l'auteur d'une trentaine d'articles sur la photographie et l'art contemporain suisse. En 2020, il a publié la monographie *Digital Image Systems. Photography and New Technologies at the Düsseldorf School*, ainsi qu'une *Introduction à l'étude des cultures numériques*, coédité avec Raphaël Baroni.

Thomas Kirchner a étudié l'histoire de l'art, l'histoire et la philosophie à Bonn, Berlin et Paris. Il a obtenu son doctorat à la Rheinische Friedrich Wilhelms Universität de Bonn, avant de devenir maître de conférences à la Freie Universität Berlin, où il a soutenu sa thèse d'habilitation. Appelé à la chaire d'histoire de l'art moderne et contemporain de la Ruprecht-Karls-Universität de Heidelberg en 1999, il changea en 2002 pour la chaire d'histoire de l'art de la période moderne de la Goethe-Universität Frankfurt am Main. Professeur invité dans des universités d'Europe et d'Amérique du Nord, membre de divers conseils scientifiques, il est le directeur du Centre allemand d'histoire de l'art – DFK Paris (fondation Max Weber) depuis le 1^{er} février 2014.

Ariadna Lorenzo Sunyer est doctorante en cotutelle de thèse à l'Université de Lausanne et à l'Université de Girona (Espagne). À travers différents cas d'études, sa thèse analyse le rôle de la conférence d'artiste invité dans le développement de la production, de la circulation et de la transmission de l'art aux États-Unis entre les années 1930 et 1970. Elle a également collaboré dans l'organisation de multiples expositions en Suisse et en Espagne et elle est membre de différents projets de recherche espagnols et européens.

Caroline Marié a étudié l'histoire de l'art, l'archéologie et les lettres modernes aux universités de Heidelberg, Le Mans et Rennes. Elle a poursuivi sa formation avec un Master international en histoire de l'art et muséologie à l'École du Louvre de Paris et à l'Université de Heidelberg durant lequel elle a rédigé un mémoire sur Wassily Kandinsky et la photographie. Entre 2016 et 2019, elle a occupé le poste de collaboratrice scientifique chargée des relations internationales à l'institut d'histoire de l'art de l'Université de Heidelberg. Elle y a commencé en parallèle une thèse de doctorat, sous la direction du Professeur Henry Keazor. Intitulée « Photographie et film: les préférences et stratégies médiatiques de Wassily Kandinsky », cette thèse est consacrée plus largement aux rapports qu'a entretenus le peintre avec les médias photographique et cinématographique.

Julie Martin est docteure en sciences de l'art. Ses recherches portent sur les pratiques artistiques documentaires et les relations entre création artistique et politique à l'ère des images fluides. Elle est actuellement chercheuse au sein du LESA (Université Aix - Marseille) et affiliée à LLA-CREATIS (Université Toulouse - Jean Jaurès). Elle participe au programme de recherche *Images en transit*. Elle est l'auteur de plusieurs articles parus dans des revues académiques et des ouvrages collectifs. Parallèlement à ses activités universitaires, elle est critique d'art et commissaire d'exposition. www.julie-martin.fr

Adeena Mey is a researcher and curator. He has published extensively on the intersections of experimental film, exhibition history, and cybernetics, as well as on Southeast and East Asian contemporary art. His curatorial projects include *VideoArt Festival Locarno: A Prospective* (with François Bovier, 2019), *Elisarion*, *Minusio*, and *Neo Geography I&II* (with Kyung Roh Bannwart, 2017), Centre d'art Neuchâtel and Post Territory Ujeongguk, Seoul. He is managing editor of *Afterall* journal, based at Central Saint Martins in London, and a lecturer at the École cantonale d'art de Lausanne.

Katja Müller-Helle is head of the Research Centre "The Technical Image" at the Hermann von Helmholtz Centre for Cultural Techniques and the Department of Art and Visual History of the Humboldt University of Berlin. 2013-2019 she was a post-doctoral scholar at the Centre for Advanced Studies BildEvidenz. History and Aesthetics at the Free University of Berlin. In 2014/15 and 2018 Katja Müller-Helle was a fellow of the Volkswagen Foundation at the Getty Research Institute in Los Angeles. She is co-editor of *Bildwelten des Wissens. Jahrbuch für Bildkritik*. Her research covers the history and theory of photography, technical images, pictorial censorship, and historiographies of pictorial evidence.

Carole Nosella est maîtresse de conférences en arts plastiques à l'Université Jean Monnet à Saint-Étienne. Son travail artistique et théorique porte sur les phénomènes esthétiques produits dans le contexte d'une fréquentation assidue des écrans. Elle est l'auteur d'une thèse intitulée « Expérimenter les dispositifs écraniques, une esthétique du déplacement » dirigée par Christine Buignet, ainsi que de nombreuses publications. Elle a notamment codirigé la publication du numéro 7 paru en 2019 de la revue *Réal Virtuel*, « Images en transit: trajectoires et réarticulations ».

Marie-Madeleine Ozdoba est chercheuse en études visuelles et conseillère scientifique au Centre allemand d'histoire de l'art - DFK Paris, où elle a coordonné le programme de recherche du sujet annuel 2019-2020 *Les arts et les nouveaux médias (XX^e-XXI^e siècle)*. Spécialiste des imaginaires sociaux de l'architecture moderne, elle a obtenu son doctorat en histoire et théorie des arts à l'École des hautes études en sciences sociales en 2019 et elle est l'auteur de plusieurs articles sur la culture visuelle du projet. Ses recherches actuelles portent sur le récit médiatique de l'architecture moderne en RDA et plus généralement sur les enjeux d'une reterritorialisation critique de l'histoire de l'architecture moderne à l'aune de développements propres aux pays socialistes. <http://picturingarchitecture.wordpress.com>

Mickaël Pierson est historien d'art. Il a soutenu sa thèse, « De la salle obscure à l'exposition et au-delà: appropriation et réinterprétation du cinéma par les artistes plasticiens 1986-2016 », à l'Université Paris 1 - Panthéon Sorbonne. Ses recherches s'intéressent à la circulation des images et des artistes entre art contemporain et cinéma. Il publie, entre autres, dans des revues scientifiques (*Chimères, exposition, L'Art même, Marges...*) et il a participé aux monographies de Bill Viola (Réseau Canopé, 2016) ou de Nicolas Rubinstein, *Quand j'aurai du vent dans mon crâne* (Liéart, 2014).

Nelly Quemener est maîtresse de conférences en sciences de l'information et de la communication à l'Université Sorbonne Nouvelle et elle est membre du laboratoire IRMECCEN. Ses travaux en Cultural Studies portent sur l'articulation des rapports de classe, race, genre dans les représentations audiovisuelles, dans la médiatisation des mouvements sociaux et les controverses médiatiques. Elle est l'auteure de plusieurs ouvrages: Nelly Quemener, *Le pouvoir de l'humour. Politiques des représentations dans les médias en France*, Paris, Armand Colin, 2014; Maxime Cervulle, Nelly Quemener, *Cultural Studies: Théories et méthodes*, Paris, Armand Colin, Coll. 128, 2015; Maxime Cervulle, Nelly Quemener et Florian Vörös (dir.), *Matérialismes, culture et communication. Volume 2 – Cultural Studies, théories féministes et postcoloniales*, Paris, Presse des Mines, 2016; Sarah Lécossais, Nelly Quemener (dir.), *En quête d'archives. Bricolages méthodologiques en terrains médiatiques*, Paris, INA Éditions, 2018.

The design firm **Schroeter & Berger** was founded in 2005 by Maximilian Sauerbier and Sebastian Helm at the Bauhaus-Universität Weimar. As “adherents of modernism, constructivism, the Russian avant-garde, visual poetry, Swiss objectivity, and clear typography,” they allow these stylistic methods and visual principles to inform their designs. Alongside commissions, they realize interdisciplinary and trans-medial visual and audio works that they understand as relating to society. Works by Schroeter & Berger have been exhibited and discussed at festivals, on radio and television, as well as in museums and galleries. www.schroeterundberger.de

Zoe Stillpass is an American art historian based in Paris. She obtained her PhD in the history and theory of art from the École des hautes études en sciences sociales in Paris. Her research focuses on artistic practices that, since the late twentieth century, have called attention to nonhuman agency. In this regard, she studies the novel forms and meanings that emerge as contemporary artists adopt a nonanthropocentric point of view. She regularly contributes to international contemporary art magazines and exhibition catalogues. She also teaches the seminar History of Contemporary Ideas in the MFA program at the École cantonale d'art de Lausanne.

Morgane Stricot est conservatrice-restauratrice d'art média-techniques au ZKM | Centre d'Art et des Média de Karlsruhe. Précédemment étudiante chercheuse en archéologie des médias dans l'unité de recherche PAMAL (Preservation & Art – Media Archaeology Lab) à l'École Supérieure d'Art d'Avignon, ses recherches portent sur les méthodes et les limites de la reconstruction médiarchéologique des œuvres d'art numériques disparues. En septembre 2020, elle intègre l'unité de recherche ÉCOLAB de l'École Supérieure d'Art et de Design d'Orléans, afin de continuer à développer ses recherches sur le tissu social intergénérationnel qui émerge lors du processus de reconstruction. Elle a rejoint le groupe artistique médiarchéologue PAMAL_Group.

Lisa Swanstrom is the author of *Animal, Vegetable, Digital: Experiments in New Media Aesthetics and Environmental Poetics* (University of Alabama Press), Associate Professor of English at the University of Utah, and a co-editor of *Science Fiction Studies*. Her research and teaching interests include science fiction, natural history, media theory, and the digital humanities. Before joining the English Department at Utah, Professor Swanstrom was Assistant Professor of English at Florida Atlantic University, a postdoctoral research fellow at the “Humlab” research infrastructure at Umeå Universitet in northern Sweden, and the Kay Fellow in the Digital Humanities in the English Department at Brandeis University in Massachusetts. She earned her PhD in Comparative Literature at the University of California, Santa Barbara.

Bruno Trentini est maître de conférences à l'Université de Lorraine où il enseigne la philosophie de l'art. Ses recherches, menées au laboratoire Écritures, portent sur l'expérience esthétique en mettant l'accent aussi bien sur sa dimension incarnée, physiologique et écologique que sur la manière dont elle est issue d'une construction culturelle historiquement située. Ce travail est mené notamment à travers l'expérience de l'immersion, du sublime et de l'empathie dans l'art contemporain. Il est également directeur de publication de la revue *Proteus – cahiers des théories de l'art*.

Marie Vicet est docteure en histoire de l'art contemporain. Elle a soutenu en 2017 une thèse de doctorat intitulée « Les artistes contemporains et le clip vidéo, de la naissance de MTV à l'apparition de YouTube (1981-2005) » à l'Université Paris Nanterre. Ses recherches actuelles portent sur l'exposition *Les Immatériaux* organisée en 1985 par Jean-François Lyotard et Thierry Chaput au Centre Pompidou. Dans le cadre du sujet annuel « Les arts et les nouveaux médias (XX^e-XXI^e siècle) » du Centre allemand d'histoire de l'art – DFK Paris pour l'année 2019-2020, elle s'est intéressée plus particulièrement à la place et à l'importance des nouveaux médias au sein de cette exposition.

Dork Zabunyan est professeur en études cinématographiques à l'Université Paris 8 Vincennes – Saint-Denis. Il collabore à différentes revues comme *Trafic*, *Critique* ou encore *Les Cahiers du MNAM*. Il a récemment fait paraître *Foucault at the Movies* (Columbia University Press, 2018, avec Patrice Maniglier, trad. Clare O'Farrell), et son ouvrage *L'Insistance des luttes – Images, soulèvements, contre-révolutions* (De l'incidence éditeur, 2016) a paru en anglais sous le titre *The Insistence of Struggle – Images, Uprisings, Counter-revolutions* (IF publications, 2019, trad. Stefan Tarnowski). Il vient de publier *Fictions de Trump – Puissances des images et exercices du pouvoir* (Le Point du Jour, 2020).

Index

A

Abeles, Michele 84, 85
Acconci, Vito 279
Achinte, Adolfo Albán 309
Acker, Kathy 283, 286, 287, 288, 289, 291
Adorno, Theodor 14, 305, 306
Agam, Yaacov 121
Albéra, François 223
Albers, Josef 36
Amato, Étienne 115, 247
Amin, Heba 307, 308
Andre, Carl 192
Apter, Michael J. 53, 55, 56
Arendt, Hannah 306
Arzner, Dorothy 46
Ashby, Ross 59
Asher, Michael 297
Asti, Adriana 264, 266
Astor, Patti 281, 290
Averty, Jean-Christophe 162

B

Babiole, Cécile 172, 173
Balsom, Erika 268, 271
Barrow, Mark 88, 90, 91
Barry, Robert 191, 192
Baudrillard, Jean 269
Bazzichelli, Tatiana 303
Beccaria, Marcella 266, 269
Beer, Stafford 59
Beer, Suzanne 129
Benjamin, Walter 13, 14
Benthall, Jonathan 63, 64
Benton, Stephen 72
Berelson, Bernard 221
Bergamo, Margherita 131
Berger, Helmut 264
Berlioux, Daniel 167
Bernays, Edward 223
Bernheim, Hippolyte 222
Berry, Vincent 109
Besson, Rémy 183

Bianchini, Samuel 218, 300, 301, 313, 317, 318,
321, 322
Birnbaum, Dara 284
Black, Karen 264
Blas, Zach 308, 309, 310
Bochner, Mel 179, 181, 182, 184, 191, 192
Boissier, Jean-Louis 72, 76
Bouchard, Stéphane 122
Bouchet, Barbara 264
Boulouch, Nathalie 180, 182, 183, 190
Bourdieu, Pierre 221
Bowie, David 168
Brake, Peter 50
Brakhage, Stan 161
Branca, Glenn 279, 282, 284
Brandi, Cesare 202
Brass, Tinto 263, 266
Brauntuch, Troy 289
Brean, Herbert 225
Bret, Michel 105, 106, 121, 129
Breuer, Siegfried 50
Briand, Mathieu 116, 117, 118, 119
Broodthaers, Marcel 297
Broye, Lionel 199, 207, 209
Brush, Clair 238
Buckley, Tim 287
Buirge, Susan 166
Buren, Daniel 81, 297
Burg, Connie 278, 284
Burke, Billie 46
Burosse, Alain 169, 171, 176
Burroughs, William 60
Bush, George 265
Butler, Alan 22, 23, 142, 143, 153, 154
Butler, Gerard 264

C

Cage, John 195, 238
Cahen, Robert 164, 165, 166
Caligula 263, 264, 265, 266, 269, 270, 271, 273
Canguilhem, Georges 64
Cantril, Hadley 224
Caro, Marc 172

Carroy, Jacqueline 222
 Carver, Alexander 92, 93, 95, 96
 Casili, Antonio 147
 Caunes, Antoine de 168
 Certeau, Michel de 302
 Chabert, Jacques-Élie 77
 Chance, James 278, 279, 280, 283, 290
 Chaplin, Charlie 14
 Chaput, Thierry 21, 67, 68, 71, 72, 75, 76, 77,
 79, 80
 Charcot, Jean-Martin 222
 Chatman, Rhys 279
 Chicago, Judy 140, 141
 Chrétien, Laurent 127
 Citton, Yves 200, 216
 Clair, Jean 63, 64
 Clausewitz, Carl von 296
 Clinton, Bill 265
 Coignoux, Éric 176, 177
 Connie, Connie A. 290
 Coupigny, Francis 163
 Crary, Jonathan 143, 144
 Crimp, Douglas 60, 282
 Crutchfield, Robin 279
 Culp, Robert 226
 Cunningham, Mark 279
 Cürlis, Hans 40, 41, 42, 43, 44, 45, 50

D

Daghini, Gairo 79
 Debord, Guy 167, 272, 276, 295
 Debyser, Francis 77
 Degeneres, Ellen 100
 DeJong, Constance 286, 287, 288
 Deleuze, Gilles 60, 87, 95, 99, 315, 319, 324
 Deneuve, Catherine 265
 De Niro, Robert 283
 Denson, Shane 120
 Dewhurst, Vernon 168
 Dibbets, Jan 191, 192
 Dick, Vivienne 278, 283, 284
 Didi-Huberman, Georges 200, 312
 Diebold, Bernhard 34
 Dietrich, Marlene 46, 47, 266
 Doane, Mary Ann 285
 Doesburg, Theo Van 167
 Dreier, Katherine S. 48
 Duchamp, Marcel 13, 273
 Dylan, Bob 279

E

Edwards, Michael 123
 Eggeling, Viking 34, 36

Eisenstein, Sergueï 223
 Eizykman, Claudine 77
 Eli, Michel 169
 Ernst, Wolfgang 200
 Escher, Maurits Cornelis 127

F

Faithfull, Marianne 265
 Faivre, Muriel 224
 Farrell, Adelaide 230, 231, 235, 239, 240
 Fassbinder, Rainer Werner 282, 291
 Faure, Pascale 176
 Favand, Jean-Paul 129
 Fei, Cao 108, 109, 110
 Feininger, Lyonel 46, 48
 Fetisov, Valentin 255, 256, 257, 259
 Fickers, Andreas 208
 Fihman, Guy 77
 Fischinger, Oskar 45, 46
 Flavin, Dan 184
 Floyd, Georg 305
 Foldès, Peter 163
 Foreman, Richard 279
 Forest, Fred 143
 Foucault, Michel 60, 296
 Franquin, André 219, 220, 226, 227
 Freud, Sigmund 208, 285
 Fuchs, Philippe 107, 113, 125, 130
 Furnace, Franklin 289

G

Galloway, Alexander 65, 104
 Garbo, Greta 46
 Gaudet, Hazel 221, 224
 Gaudibert, Pierre 63
 Gavras, Michèle 174
 Geetere, Patrick de 169, 170
 Gehlhaar, Rolf 75
 Glass, Philip 287
 Godard, Jean-Luc 282, 291
 Goebbels, Joseph 224
 Goldstein, Jack 289
 Gonzalez, Daniel 131
 Goodman, Nelson 202
 Gordon, Kim 279
 Götz, Karl Otto 162
 Goyo, Véro 169, 170
 Graham, Dan 179, 180, 182, 184, 185, 187, 189,
 192, 193, 194, 195, 279, 284, 322, 324
 Grandrieux, Philippe 168
 Grasshoff, Alex 231, 232
 Grohmann, Will 35, 42
 Grote, Ludwig 39

Guccione, Bob 263
 Guez, Emmanuel 197, 199, 200, 203, 207
 Gunning, Tom 207, 208

H

Haacke, Hans 297
 Harry, Debbie 290
 Hartmann, Georg 38
 Hartmann, Viktor 38
 Hecht, Benjamin 50
 Hervé, Geneviève 167, 168
 Herzog, Herta 224
 Hirschfeld-Mack, Ludwig 37, 38, 39
 Hitler, Adolf 224
 Hobsbawm, Eric 14
 Holding, Koç 297, 299
 Holt, Nancy 184, 186, 188, 189, 193, 194
 Holzer, Jenny 284
 Horkheimer, Max 14
 Houck, John 97, 98
 Huebler, Douglas 191, 192
 Huhtamo, Erkki 200
 Hultén, Pontus 63
 Huret, Lauren 147

I

Ikam, Catherine 80, 129
 Irigaray, Luce 285
 Isou, Isidore 167

J

Jabbar, Zaïba 145, 146
 Jagger, Bianca 276
 Jakobson, Roman 68
 Jawlensky, Alexej von 46
 Jeunet, Jean-Pierre 172
 Johnson, Mark 90
 Johnston, Claire 285
 Jonas, Joan 87
 Jovovich, Milla 264, 270

K

Kállai, Ernst 37
 Kandinsky, Nina 35, 36
 Kandinsky, Wassily 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 40,
 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 50
 Keppel, Bart 226
 Kesity, Ken 241
 Kirchmayer, Josef 42, 43, 44
 Kirschenbaum, Matthew G. 200
 Kittler, Friedrich 150, 151, 197, 200, 208, 225

Klee, Paul 37, 46
 Kleiner, Dmytri 304, 305
 Kluitenberg, Eric 200
 König, Johann 148
 Kosuth, Joseph 191, 192
 Krauss, Rosalind 20, 99
 Kruger, Barbara 284, 285
 Kuntzel, Thierry 166, 168
 Kustow, Michael 62, 63

L

Lakoff, George 90
 Lang, Fritz 46, 47
 Laposky, Benjamin F. 162
 Latour, Bruno 16, 54, 59, 81
 Laufer, Paul 266
 Laurenson, Pip 202
 Lavigne, Emma 116
 Lawler, Louise 284, 287, 288
 Lazarsfeld, Paul 221, 225
 Le Bon, Gustave 221, 222
 Le Breton, David 110
 Lefdup, Jérôme 169, 170, 173, 174
 Lefebvre, Henri 94
 Le Parc, Julio 129
 Levine, Sherrie 284, 286, 291
 Levinson, Richard 14
 Lévy, Bernard-Henri 265
 LeWitt, Sol 184, 191, 192
 Lilly, John C. 236
 Lindsay, Arto 279, 281
 Link, William 14
 Lippard, Lucy R. 20, 140, 184, 190, 191, 192,
 193, 297
 Lippert, Klaus 36
 Lischi, Sandra 164
 Lohn, Jeff 279
 Longo, Robert 282, 289, 290
 Lounatcharski, Anatoli 223
 Lualdi, Antonella 265
 Lubitsch, Ernst 45
 Lunch, Lydia 278, 279, 284, 289
 Lurie, John 281
 Lyotard, Jean-François 54, 67, 68, 71, 72, 75, 76,
 77, 78, 79, 80

M

Macé, Eric 221
 Maes, Catherine 169, 170
 Magritte, René 127
 Maillet, Émilie-Anna 124, 125
 Manovich, Lev 13, 22, 83, 90, 144, 150, 232
 Marker, Chris 110, 111, 112

Marks, Laura U. 91, 92
 Mattes, Eva 147
 Mattes, Franco 147
 Maza, Monique 115
 McCombs, Maxwell 227
 McCulloch, Warren 59
 McGann, William C. 48
 McHale, John 229, 230, 231, 232, 233, 235, 236,
 237, 238, 241, 243
 McKinnon, Mark 265
 McLuhan, Marshall 16, 215, 220, 221, 223, 233,
 237, 240
 Meier, Anika 148, 149
 Menace, Max 290
 Menkman, Rosa 309
 Mérino, Bertrand 169
 Middleton, Robert 226
 Miro, Jennifer 281
 Mirren, Helen 264, 266, 270
 Mirzoeff, Nicholas 296, 312
 Mitchell, Eric 281, 282, 283, 290
 Moholy-Nagy, László 19, 20, 21, 25, 26, 27, 28,
 29, 36, 39
 Moles, Abraham 62
 Mondzain, Marie-José 312
 Monroe, Marilyn 288, 290
 Moore, Timothy E. 225
 Moravia, Alberto 291
 Moreau, Jeanne 265
 Morin, Edgar 122, 219, 221
 Morris, Robert 195
 Moswitzer, Max 112
 Moussinac, Léon 222
 Mroué, Rabih 309, 310, 311, 312
 Muller, Cookie 283
 Mulvey, Laura 285
 Mussorgsky, Modest 38
 Mutiis, Marco de 141, 145, 146
 Muybridge, Edward 13

N

Nannipieri, Olivier 105, 115, 131
 Nares, James 281, 282
 Neumann, John von 59
 Neutra, Richard Josef 46
 Newman, Tim 174
 Nierendorf, Karl 45, 46
 Nisic, Hervé 170, 171, 176
 Nitsche, Michael 108

O

Oever, Annie van den 208
 Ogier, Pascale 167

O'Keefe, Susanne 195
 Owens, Craig 284, 285

P

Packard, Vance 225
 Paglen, Trevor 298, 299, 301
 Paik, Nam June 161, 162
 Parke, Sarah 88, 90, 91
 Parreno, Philippe 268
 Pask, Gordon 53, 56, 57, 58, 59, 60
 Pasolini, Pier Paolo 265
 Passeron, Jean-Claude 81, 221
 Paulhan, Jean 168
 Pavie, Yann 63
 Penn, Arthur 282
 Philibert, Camille 77, 78
 Phillips, Anya 284, 290
 Phillips, Michelle 264
 Picasso, Kiki 170, 173, 174, 175, 176
 Pickering, Andrew 59, 60, 65
 Pillai, Jayesh 131
 Plasseraud, Emmanuel 223
 Poe, Amos 281, 282, 290
 Polanski, Roman 273, 275
 Portman, Natalie 273, 275
 Prigogine, Ilya 59
 Prince, Richard 282, 286, 290, 291
 Pruitt, Rob 100, 101, 102

Q

Quenault, Grégoire 161, 162, 163, 164, 178

R

Rafman, Jon 144
 Rainer, Yvonne 192
 Rauschenberg, Robert 19, 86, 170, 238
 Raysse, Martial 163
 Reichardt, Jasia 21, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 58, 61,
 62, 64
 Resnais, Alain 112
 Rev, Martin 169
 Reynolds, Ann 193, 195, 196
 Reynolds, Simon 279, 289, 290
 Riboud, Jean 176
 Ricard, René 281
 Richter, Hans 34, 36
 Rinehart, Richard 202
 Ringer, Catherine 167
 Rivière, Joan 285
 Robinson, Edward SG. 46
 Roman, Mathilde 116, 117
 Rosler, Martha 285

Rossner, Manuel 148
 Royer, Michel 173
 Rush, Michael 13
 Ruttmann, Walther 28, 34

S

Salle, David 287, 288
 Schaeffer, Pierre 163
 Scheyer, Galka 46, 47, 48
 Schiavo, Terry 265
 Schmidt, Daniel 94
 Schöffer, Nicolas 162, 163, 178, 233
 Schoolwerth, Pieter 95
 Schwartz, A. Brad 224
 Schwerdtfeger, Kurt 37
 Scott, James C. 310
 Scott, Ridley 311
 Sekula, Allan 192
 Selavy, Rose 273
 Seydoux, Jérôme 176
 Shadix, Glenn 264
 Sherman, Cindy 282, 288, 289, 291
 Singer, Avery 95
 Singerman, Howard 191, 192
 Singh, Tarsem 266
 Slater, Mel 107
 Smith, Adam 301
 Smith, Janey 283
 Smith, Patti 279
 Smithson, Robert 179, 180, 182, 184, 186, 188,
 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196
 Snowden, Edward 296, 299
 Sobelman, Patrick 171
 Steegman Mangrané, Daniel 105, 113, 114, 115
 Steinberg, Leo 86
 Stelzer, Hannes 50
 Stengers, Isabelle 59
 Sterling, Bruce 197
 Sternberg, Josef von 46, 47
 Steyerl, Hito 105, 120, 297, 299, 301, 308
 Stone, Sharon 265
 Sussler, Betsy 283
 Sutherland, Ivan E. 113
 Szajner, Bernard 169
 Szeemann, Harald 63

T

Taine, Hippolyte 222
 Temple, Shirley 47
 Terrier, Liliane 75
 Thiec, Yvon J. 222
 Thiemann, Hans 35
 Tilberg, Tasha 264, 266

Tillman, Lynne 283, 285
 Toffler, Alvin 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235,
 236, 238, 239, 242, 243, 244
 Tramus, Marie-Hélène 122, 129
 Traoré, Adama 304, 305
 Trentini, Bruno 119, 130
 Trump, Donald J. 88

U

Uriarte, Jon 141

V

Valenzuela, Sebastian 227
 Vasarely, Victor 167
 Versace, Donatella 266
 Vezzoli, Francesco 217, 263, 264, 265, 266, 267,
 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276
 Vicary, James 225
 Vidal, Gore 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269,
 270, 271, 273
 Virilio, Paul 78, 79
 Visconti, Luchino 264

W

Wall, Jeff 284
 Walsh, Julie 129
 Warhol, Andy 100, 143, 170, 238, 276, 291
 Wark, McKenzie 83, 104, 306
 Webb, Thomas 149, 150, 151
 Weibel, Peter 13, 36
 Weiner, Lawrence 192
 Weiss, Peg 48
 Welles, Orson 224, 232
 White, Robert J. 234
 Wiener, Norbert 20, 51, 52, 53, 59, 233, 237
 Wittig, Monique 284

Y

Yeats, William Butler 286

Z

Zerlett, Hans 49
 Zielinski, Siegfried 200, 210
 Zuckerberg, Mark 149
 Zuse, Konrad 99

Crédits

SECTION 1

Couverture

© Centre Pompidou, MNAM-CCI Bibliothèque Kandinsky, Dist. RMN-Grand Palais / Jean-Claude Planchet

Avant-propos

graphisme © liquidmoon, photo © Centre Pompidou, MNAM-CCI Bibliothèque Kandinsky, Dist. RMN-Grand Palais / Jean-Claude Planchet

Schroeter & Berger

- 1 © Schroeter und Berger
- 2 © Österreichische Nationalbibliothek
- 3 © Ústav pro českou literaturu (Institute of Czech Literature)
- 4-7 © Schroeter und Berger

Caroline Marié

- 1 © Universitätsbibliothek Heidelberg
- 2 © RMN/Centre Pompidou/MNAM-CCI/Bibliothèque Kandinsky
- 3 Photo © Centre Pompidou, MNAM-CCI, Dist. RMN-Grand Palais / Georges Meguerditchian
- 4 © RMN/Centre Pompidou/MNAM-CCI/Bibliothèque Kandinsky
- 5 © RMN/Centre Pompidou/MNAM-CCI/Bibliothèque Kandinsky
- 6 Peter Chametzky, « Sculpture and Crime. Arno Breker », dans Peter Chametzky, *Objects as History in Twentieth-Century German Art. Beckmann to Beuys*, Berkeley/Los Angeles/Londres, 2010, p. 136-158, ici fig. 77, p. 150. Avec l'aimable autorisation de la Friedrich-Wilhelm-Murnau-Stiftung, Wiesbaden.

Adeena Mey

- 1 © Cybernetic Serendipity, Institute for Contemporary Arts, London. Courtesy Jasia Reichardt
- 2-3 © Cybernetic Serendipity, Institute for Contemporary Arts, London. Courtesy Jasia Reichardt
- 4-5 © Cybernetic Serendipity, Institute for Contemporary Arts, London. Courtesy Jasia Reichardt

Marie Vicet

- 1 © Centre Pompidou, MNAM, Bibliothèque Kandinsky, Philippe Délis.
- 2 © Centre Pompidou, MNAM, Bibliothèque Kandinsky, Jean-Claude Planchet
- 3 © Centre Pompidou, MNAM, Bibliothèque Kandinsky, Jean-Claude Planchet
- 4 © Centre Pompidou, MNAM, Bibliothèque Kandinsky, Jean-Claude Planchet
- 5 © Centre Pompidou, MNAM, Bibliothèque Kandinsky, Jean-Claude Planchet
- 6 © Centre Pompidou, MNAM, Bibliothèque Kandinsky, Jean-Claude Planchet
- 7 © Centre Pompidou, MNAM, Bibliothèque Kandinsky, Jean-Claude Planchet

Zoé Stillpass

- 1 © Michele Abeles
- 2 © Mark Barrow & Sarah Parke
- 3 © Alexander Carver, photo Holger Niehaus.
- 4 © John Houck
- 5 © Rob Pruitt

Marie-Laure Delaporte

- 1 © Jeffrey Shaw; Foto © ZKM | Zentrum für Kunst und Medien, Foto ONUK
- 2 © Michel Bret et Edmond Couchot
- 3 © Cao Fei Studio
- 4 © Centre Pompidou, Paris
- 5-6 Courtesy the artist and Esther Schipper, Berlin VR still © Daniel Steegmann Mangrané
- 7 © Mathieu Briand
- 8 © Mathieu Briand
- 9 © Mathieu Briand

Marie-Laure Delaporte et Judith Guez

- 1 © Judith Guez
 - 2 © Judith Guez
 - 3 © Judith Guez
- Video 1 DR source : https://www.youtube.com/watch?v=qQabwjQMbag&feature=emb_logo
© VRGeeks
- Video 2 DR source : https://www.youtube.com/watch?v=YBsEc3R6_vc&feature=emb_logo
© Laval Virtual
- Video 3 DR source : <https://www.youtube.com/watch?v=brNoZZ1muUE>
© Laval Virtual

Lisa Swanstrom

- 1-2-3 © Lisa Swanstrom

Claus Gunti

- Vidéo 1 © Claus Gunti
- Vidéo 2 © *Fotomuseum Winterthur & The Photographers' Gallery*, Alan Butler
- Vidéo 3 © *Fotomuseum Winterthur & The Photographers' Gallery*
- Vidéo 4 © *Fotomuseum Winterthur & The Photographers' Gallery*
- Vidéo 5 © *Fotomuseum Winterthur & The Photographers' Gallery*, Marco de Mutiis, Zaiba Jabbar
- Vidéo 6 © Johanna Jaskowa
- Vidéo 7 © Claus Gunti
- Vidéo 8 courtesy Manuel Rossner & KÖNIG GALERIE Berlin
- Vidéo 9 courtesy Thomas Webb & KÖNIG GALERIE Berlin
- Vidéo 10 courtesy Thomas Webb & KÖNIG GALERIE Berlin

Alan Butler

- 1-2-3-4 © Alan Butler

Carole Nosella

- 1-2 © Carole Nosella

Fleur Chevalier

- 1 *Robert Cahen films + vidéos, 1973-2007*, DVD édité par Écart production, 2010, courtoisie de l'artiste

- 2 Fonds vidéo Robert Cahen, courtoisie de l'artiste
- 3 Fonds vidéo de Geneviève Hervé, courtoisie de Geneviève Hervé et Marc'O
- 4 Fonds vidéo de Geneviève Hervé, courtoisie de Geneviève Hervé et Marc'O
- 5 Fonds vidéo de Geneviève Hervé, courtoisie de l'artiste
- 6 Image / extrait vidéo tirés du magazine *Haute Tension*, Antenne 2, 1984, fonds vidéo d'Alain Burosse, courtoisie de Véro Goyo et Jérôme Lefdup
- 7 Fonds Heure Exquise, © Patrick De Geetere / Catherine Maes
- 8 Fonds vidéo d'Hervé Nisic, courtoisie de l'artiste
- 9 *Made in Caro*, DVD édité par De Filmfreak, 2008, courtoisie de Marc Caro
- 10 Fonds vidéo de Cécile Babiole, courtoisie de l'artiste
- 11 Fonds vidéo de Jérôme Lefdup, courtoisie de l'artiste
- 12 Fonds vidéo de Jérôme Lefdup, courtoisie de l'artiste
- 13 Archives de Christian Chapiro, courtoisie de l'artiste
- 14 Image / extrait vidéo tirés de *L'Œil du cyclone* n° 51, Canal+, 1993, courtoisie d'Éric Coignoux

Ariadna Lorenzo Sunyer

- 1-2 © Digital image, The Museum of Modern Art, New York/Scala, Firenze
- 3 © Holt-Smithson Foundation
- 4-5 © Dan Graham studio, courtesy of the artist and Marian Goodman Gallery, New York
- 6 © Dan Graham studio, courtesy of the artist and Marian Goodman Gallery, New York
- 7 © Museo Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía / Holt-Smithson Foundation
- 8 © Archives of American Art, Smithsonian Institution

Morgane Stricot

- 1-4 © ZKM Karlsruhe
- 5 © Paul Garrin

SECTION 2

André Gunthert

- 1 © Franquin / Dupuis
- 2 © Franquin / Dupuis
- 3 © Wikimedia Commons
- 4 © Wikimedia Commons
- 5 © NBC

Juliette Bessette

- 1 © ARTnews
- 2 © Bantam Books
- 3 © Metromedia Producers Corporation.
- 4 © Wikipedia Commons (Hellerhoff)
- 5 DR source : <https://vimeo.com/312733426> © Motherboard TV
- 6 DR source : <https://www.youtube.com/watch?v=fkUwXenBokU>
© Metromedia Producers Corporation.
- 7-8 © Mondo 2000

Bruno Trentini

- 1 courtoisie Valentin Fetisov
- 2 courtoisie Valentin Fetisov
- 3 © Delfino Sisto Legnani & Marco Cappelletti.

Mickaël Pierson

- 1 © Francesco Vezzoli / Matthias Vriens

- 2 © Francesco Vezzoli
- 3 © Francesco Vezzoli / MOCA The Museum of Contemporary Art, Los Angeles; Moderna Museet, Stockholm and Whitney Museum of American Art, New York / Photo: Matthias Vriens
- 4 © Francesco Vezzoli / Private collection, New York and Rome
- 5 © Man Ray Trust / ADAGP

François Aubart

- 1 © Stephanie Chernikowski / Getty Images
- 2 © Michael Uffer
- 3 DR source : <https://www.youtube.com/watch?v=PxnsT6cYDYk>
© Amos Poe / theblankgeneration
- 4 DR source : <https://www.youtube.com/watch?v=kvMad1cS4Go> © Vivienne Dick / LUX
- 5 DR source : <https://www.youtube.com/watch?v=F4rAC5Sv89c> © Mars / Feeding Tube
- 6 DR © Theoretical Girls / Acute Records
- 7 © 2021 Cindy Sherman, Horace W. Goldsmith Fund through Robert B. Menschel
- 8 © Roberto Longo

Sara Alonso Gómez et Julie Martin

- 1 © Trevor Paglen
- 2 © Samuel Bianchini – ADAGP
- 3 DR source : https://www.youtube.com/watch?v=1l_bgcUKO4o
© Forensic Architecture / Le Monde
- 4 DR source : <https://vimeo.com/469020170> © Heba Amin
- 5 DR source : <https://vimeo.com/57882032> © Zach Blas
- 6 © Rabih Mroué / Laisa Maria / Walker Art Center

Samuel Bianchini

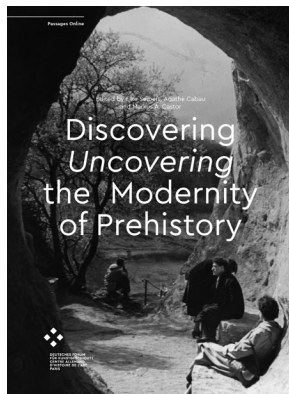
- 1 © Samuel Bianchini
- 2 © Samuel Bianchini
- 3 © Samuel Bianchini / © Alexis Komenda
- 4 © Samuel Bianchini / © Alexis Komenda



PASSAGES ONLINE 4

Julia Drost, Fabrice Flahutez,
Martin Schieder (Hrsg.)
Le surréalisme et l'argent

Paris/Heidelberg
DFK Paris/arthistoricum.net
2021
ISBN 978-3-948466-07-7



PASSAGES ONLINE 5

Seibert, Elke, Cabau, Agathe
und Castor, Markus A. (Hrsg.)
*Discovering/Uncovering
the Modernity of Prehistory*

Paris/Heidelberg
DFK Paris/arthistoricum.net
2021
ISBN 978-3-948466-05-3



PASSAGEN/PASSAGES 60

Lukas Fuchsgruber
*Das Spektakel der Auktion
Die Gründung des Hôtel Drouot
und die Entwicklung des Pariser Kunstmarkts
im 19. Jahrhundert*

Paris, MSH 2020
ISBN 978-3-0358-0349-5
u. 978-2-7351-2703-0

Des débuts du cinéma jusqu'aux dispositifs de réalité virtuelle, en passant par l'art vidéo ou l'art cybernétique, les recherches en histoire de l'art qui explorent les relations entre les arts et les nouveaux médias questionnent aussi bien les ressources des formes expérimentales que les enjeux de la résistance à l'hégémonie visuelle. Cet ouvrage prend ses distances avec la mythologie des nouveaux médias comme symbole de modernité, pour tenter d'en saisir les enjeux à travers les pratiques artistiques. Loin du déterminisme technologique qui a contribué à charpenter le domaine, médias et techniques apparaissent alors comme des outils d'investigation des arts et de la culture.

Reconfiguration de l'objet artistique et de l'expérience des publics, interrogation des pratiques muséales, critique du rôle des technologies : vingt-quatre contributions scientifiques et artistiques déploient une géographie extensive de la recherche la plus récente. Proposé sous deux environnements, en ligne et sur papier, le présent recueil met en pratique l'exercice de ces nouvelles médiations.

Sous la direction d'André Gunthert, Thomas Kirchner
et Marie-Madeleine Ozdoba

Avec la participation éditoriale de :

Sara Alonso Gómez
François Aubart
Juliette Bessette
Marie-Laure Delaporte
Claus Gunti
Caroline Marié
Julie Martin
Marie Vicet

Le site internet de la publication, incluant les contenus multimédias,
est consultable ici : <https://newmedia.dfk-paris.org>

