



© JONATHAN GRÖGER



© JONATHAN GRÖGER

DE HAUT EN BAS :
Andreas Broeckmann,
directeur artistique du festival
Transmediale.06
Anne-Marie Duguet,
commissaire de l'exposition
"Smile Machines"

L'ACADÉMIE DES BEAUX-ARTS DE BERLIN ACCUEILLAIT EN FÉVRIER DERNIER LE FESTIVAL ALLEMAND TRANSMEDIALE, DÉDIÉ À L'ART ET À LA CULTURE NUMÉRIQUES. ANDREAS BROECKMANN, LE DIRECTEUR ARTISTIQUE DU FESTIVAL, A CONFIÉ À ANNE-MARIE DUGUET, THÉORICIENNE DE L'ART ET PROFESSEUR À L'UNIVERSITÉ PARIS I, LE COMMISSARIAT DE L'EXPOSITION "SMILE MACHINES".

Dominique Moulon

© JONATHAN GRÖGER



Transmediale.06 et l'exposition "Smile Machines"

Transmediale.06 Reality Addicts



Agnes Meyer-Brandis, SGM-Iceberg-Probe, 2005 (installation vidéo interactive).

Nous sommes nombreux dans l'Akademie der Künste de Berlin, en cette soirée du 2 février, à attendre l'ouverture du festival Transmediale.06. Une relative obscurité gagne progressivement l'espace de l'auditorium lorsqu'un projecteur éclaire un micro disposé sur la scène. Celui-ci bouge imperceptiblement. Les réactions de quelques spectateurs le confirment : il a réellement bougé. Puis le micro se met de nouveau en mouvement, penche dangereusement jusqu'à atteindre un équilibre précaire et tombe enfin, provoquant un énorme Bang ! Ce n'est pas un accident, mais bien le début d'une performance au cours de laquelle différents objets, collectés au sein même de l'auditorium par l'artiste finlandais Mikko Hynninen, s'animent au rythme des sons qu'ils produisent. Projecteurs, écrans, carrousels diapos et générateurs de fumée, d'ordinaire invisibles, sont munis cette fois de microphones et participent à un véritable ballet mécanique. Lorsque l'écran situé en fond de scène se lève, on découvre qu'une autre salle nous fait face, avec ses spectateurs et ses machines. On peut enfin identifier certains des sons écoutés précédemment. Le ton est donné, l'exposition est lancée : les machines sont à l'honneur, le détournement est de rigueur.

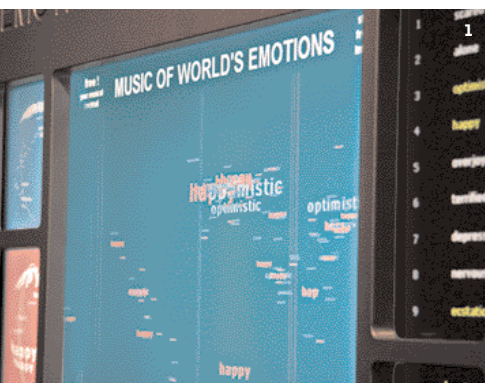
CERTAINS PRÉFÈRENT LA RÉALITÉ

Andreas Broeckmann monte alors sur scène et nous éclaire sur la thématique générale du festival : "L'expression *Reality Addiction* définit une sorte d'attitude. Une attitude qui ne s'intéresse guère à la perfection, l'homogénéité, la télé-réalité, mais préfère ce qui est bruyant, brumeux, allant jusqu'à la *Trash Reality* qui nous attend lorsque nous éteignons nos consoles de jeux et nos lecteurs MP3." Puis, Andreas Broeckmann cède la place à Anne-Marie Duguet, qui donne à son tour quelques clés de lecture : "L'exposition *'Smile Machines'* ne porte pas sur l'humour, mais un esprit commun la traverse, une attitude d'irrespect, de provocation, sous les traits de la dérision et de l'ironie. Les regroupements proposés n'ont pas valeur de thèse. Ce sont plutôt des insistances, tantôt autour des cibles visées - l'art, les médias, les technologies, le quotidien, tantôt à propos d'un mode d'humour - l'humour noir ou la vie en rose."

DOUCES TORTURES

Une œuvre historique de l'artiste fluxus George Maciunas, à l'entrée de l'exposition, nous éclaire davantage sur son titre. Le multiple *Flux Smile Machine*, de 1971, est un objet qui force le sourire de celui qui le porte dans

la bouche. Un sourire, ou plutôt une grimace ! Une installation vidéo plus récente de Christian Möller, *Cheese*, de 2003, témoigne encore de cette différence entre un sourire naturel et un sourire imposé. L'artiste a demandé à six actrices de sourire devant une caméra pendant plus d'une heure et demie. Mais celles-ci, lorsqu'elles relâchent leur effort, sont alertées par un système de reconnaissance d'expressions qui passe au rouge. George Maciunas, avec sa machine, et Christian Möller, avec son dispositif, dénoncent une même dictature du sourire par la torture, l'une physique, l'autre mentale, alors qu'elle n'est que suggérée dans la vidéo *Death is Certain* de la Berlinoise Eva Meyer-Keller, puisqu'il n'est question que de cerises. De jolies petites cerises sur lesquelles sont pratiquées toute une série d'expérimentations. Des séquences qui commencent toujours par le même rituel : une main prend la cerise, l'autre lui arrache la queue et l'expérience peut commencer. Les uns après les autres, avec minutie, des fruits sont écrasés, cloués, poncés, percés... Un rituel qui se répète à l'infini, des gestes lents et précis, un univers aseptisé, les traces d'un liquide rouge, enfin. Tout, ici, nous rappelle des scénarios plus tragiques dès lors qu'il ne s'agit plus de fruits.



DISTRIBUER DES ÉMOTIONS

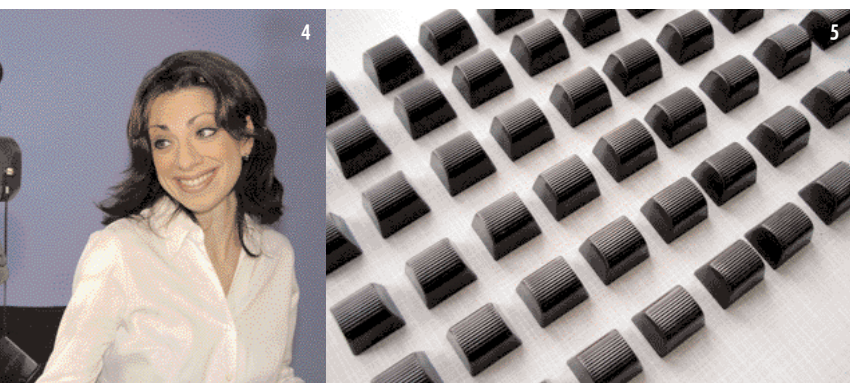
On se bousculerait presque, le soir du vernissage, pour obtenir l'un des cocktails d'émotions que propose l'*Emotion Vending Machine* de Maurice Benayoun. Le fonctionnement du distributeur est simple : on choisit trois émotions dans une liste qui en compte neuf, comme scared, happy, ecstatic, avant de valider son choix. La machine, par une application qui exploite un moteur de recherche, scrute alors le réseau mondial avant d'afficher le résultat sous la forme de mots, représentant les émotions préalablement sélectionnées, et dans un accompagnement sonore composé par Jean-Baptiste Barrière. Enfin, l'utilisateur de la machine peut connecter sa clé USB afin de charger son cocktail audiovisuel d'émotions, personnel et unique puisqu'il est préparé en temps réel, comme il se doit pour un cocktail. Certains repartiront satisfaits de cette expérience poétique, tandis que d'autres remarqueront le propos ironique de l'artiste sur une époque où médias et entreprises développent une énergie considérable pour alimenter un flux continu de statistiques et de cartographies, souvent inutiles et rarement objectives. Une jeune femme, à quelques pas du distributeur d'émotions, prend à partie

les visiteurs dans un langage incohérent, allant parfois jusqu'à l'invective. En fait, Manon Kahle n'est que l'interprète des mots qu'elle entend dans un casque audio et qui proviennent en temps réel de Google, via un portable wi-fi. Son discours, bien qu'incohérent, est en relation avec le contexte de l'exposition puisque les mots qui lui parviennent ne sont que les réponses données par le moteur de recherche aux requêtes envoyées. Dans cette performance, intitulée *Human Browser* et conçue par l'artiste français Christophe Bruno, l'être humain est asservi à un dispositif qui, une fois encore, détourne un moteur de recherche de sa fonction originelle.

DÉTOURNEMENTS EN TOUT GENRE

Nombreux sont en effet les artistes qui, comme Joan Heemskerk et Dirk Paesman du collectif Jodi, pratiquent le détournement des technologies et des médias. Ces derniers se sont notamment approprié le jeu vidéo *Max Payne* en y réintégrant des bugs qui génèrent de nouveaux artefacts. Un personnage traverse une voiture, un bras s'étire à l'infini, un visage devient transparent... Or c'est exactement contre cette esthétique chaotique que les éditeurs de

jeux vidéo luttent durant des phases de débogage interminables. Ce que les membres du collectif Jodi nous donnent à voir n'est définitivement pas "ludiquement correct". On constate une fois encore, face au travail de l'artiste coréen Kim Beom, que le détournement semble avoir été l'un des critères de sélection des pièces exposées. La vidéo nommée *Untitled (News)* présente une suite de fragments de quelques fractions de seconde empruntés à une multitude de journaux télévisés. Le présentateur reste pourtant le même et l'on peut reconnaître, en arrière-plan, le décor d'un seul et unique plateau de télévision. Le journaliste, malgré un débit particulièrement saccadé, reste impassible. Et c'est à la lecture des sous-titres en anglais que l'on saisit le propos de l'artiste : ne serait-il pas appréciable de ne pas être mouillé par la pluie, de ne pas avoir froid dans la neige, de pouvoir manquer des repas sans avoir faim ou de ne pas nous faire mal en tombant ? Les séquences préalablement sélectionnées par l'artiste correspondent à des phonèmes. Ainsi, il devient possible de faire dire n'importe quoi à un journaliste dont l'attitude ne change jamais, qu'il annonce le résultat d'un événement sportif local ou une catastrophe d'ampleur internationale. L'artiste canadien Norman T. White recourt lui aussi au détournement lorsqu'il conçoit *The Helpless Robot* en 1987. Un robot qui ne peut que pivoter sur lui-même, si toutefois quelqu'un l'aide à se mouvoir. Il prend la voix d'une femme et nous dit calmement "Slow down" ou, plus énergiquement, "The other way". Plus on l'aide, moins il est reconnaissant et se révèle impossible à satisfaire.



1. Maurice Benayoun en collaboration avec Jean-Baptiste Barrière, *Emotion Vending Machine*, 2006, (dispositif interactif en réseau).
2. Christophe Bruno, *Human Browser*, 2006 (performance en réseau avec Manon Kahle).
3. Andy Bichlbaum et Mike Bonnano, *Dow does the right thing*, 2002-2005 (performance)
4. Christian Möller, *Cheese*, 2003, (installation vidéo).
5. Eva Meyer-Keller, *Death is Certain*, 2004 (vidéo).

Evénements

Nouveaux médias



Agnes Meyer-Brandis,
SGM-Iceberg-Probe, 2005.
(Détail de l'installation vidéo
interactive)

The Helpless Robot compte parmi ces installations participatives avec lesquelles les spectateurs tentent d'entrer en relation. Ce robot qui ne sert à rien nous informe plus sur nous-mêmes, notre imaginaire, notre capacité à sublimer les technologies qui nous environnent, que sur les machines en général. Il devient autre chose qu'un simple assemblage de composants électroniques puisant dans un registre de 512 phrases préenregistrées.

LE CANULAR COMME PRATIQUE ARTISTIQUE

Les Yes Men, Andy Bichlbaum et Mike Bonanno élèvent le canular au rang des beaux-arts en pratiquant la "rectification d'identité", qu'ils définissent ainsi sur leur site Web : "*Les honnêtes gens usurpent l'identité de puissants criminels pour les humilier publiquement. Leurs cibles sont nos décideurs et nos grosses multinationales dont la seule raison d'être est d'accumuler les profits.*" Les deux activistes ont réussi à se faire inviter à Londres le 28 avril 2004 pour prendre part à l'International Payment Conference, grâce au hoax (canular en anglais) en ligne sur dowethics.com. Andy Bichlbaum y endosse l'identité fictive d'Erastus Hamm, prétendument délégué par le groupe Dow Chemicals Corporation, qui a notamment racheté l'Union Carbide, à l'origine de la catastrophe de Bhopal en 1984. Face aux représentants d'importants groupes financiers et de grandes banques internationales, il fait la promotion de l'ARC (Acceptable Risk Calculator), un outil qui permet de calculer le degré acceptable de risque qu'une entreprise peut prendre, jusqu'à envisager des pertes humaines

importantes, sans pour autant risquer une diminution de ses profits. Erastus Hamm, à la fin de sa brillante présentation, dévoile enfin la mascotte du Dow Acceptable Risk, un squelette recouvert d'or, tout en évoquant l'idée du squelette caché dans le placard avec ces mots : "*Le seul bon squelette est un squelette en or.*" Erastus Hamm est applaudi par son auditoire. Les Yes Men, se faisant fort de garder leurs sourires commerciaux jusqu'à la fin de la performance *Dow does the right thing*, peuvent une fois encore constater le peu d'éthique et de morale des acteurs d'une économie mondiale uniquement fondée sur les profits. Agnes Meyer-Brandis, avec son œuvre *SGM-Iceberg-Probe*, compte parmi les quelques artistes à avoir remporté un Award. Elle explique à l'aide de textes, schémas et croquis comment elle explore le sous-sol à la recherche d'hypothétiques icebergs souterrains. C'est à l'extérieur de l'Akademie der Künste que l'artiste nous invite à explorer un forage supposé de 120 mètres de profondeur, dans lequel elle a placé une sonde munie d'une caméra. Les visiteurs peuvent la remonter à l'aide d'une corde et suivre, grâce à un moniteur vidéo, le déplacement de la sonde dans les sous-sols des Beaux-Arts. Mais quelle n'est pas leur surprise lorsqu'ils aperçoivent un château situé à près de 120 mètres de profondeur, puis, en remontant la sonde plus près de la surface, des enfants jouant avec des cerceaux... Et s'ils questionnent Agnes Meyer-Brandis à propos de leurs visions, elle leur répond avec un grand sourire qu'elle ignore tout de leurs découvertes au sein des profondeurs de la terre !

Art et Internet

Le livre *Art et Internet, les nouvelles figures de la création*, de Jean-Paul Fourmentraux, docteur en sociologie et chercheur au CNRS (Centre national de recherche scientifique), traite du bouleversement par l'Internet des formes de création et de diffusion de l'art contemporain. Axé autour des pratiques artistiques en réseau, cet ouvrage offre une grille de lecture du Net Art et analyse les multiples étapes allant de la conception à la diffusion d'œuvres ayant la forme de programmes, d'interfaces, d'images ou de dispositifs issus de la mise en commun des énergies d'artistes et d'informaticiens.

www.cnrseditions.fr

Art et Internet, les nouvelles figures de la création, Jean-Paul Fourmentraux, éditions CNRS, collection Communication, 222 pages, 20 euros.



DVD experience[s]⁰²

Le festival Nemo et le magazine *Repérages* se sont associés pour coproduire le deuxième volume de la série consacrée aux nouvelles images. Ce DVD est exclusivement composé de courts-métrages d'animation ou vidéo qui ont été présentés lors du dernier festival Nemo.

Le DVD *experience[s]⁰²* accompagne le magazine *Repérages*, en vente en kiosque. www.reperages.net



Adresses Web

- transmediale.de
- christian-moeller.com
- benayoun.com
- christophebruno.com
- jodi.org
- normill.ca
- theyesmen.org
- researchcraft.net