



PETER WEIBEL

DIRECTEUR DU ZENTRUM FÜR KUNST UND MEDIEN TECHNOLOGIE

Peter Weibel est artiste, commissaire et théoricien des médias. Il a tout d'abord exploré l'art de la performance avant de découvrir le potentiel créatif des médias et technologies. Mais il a aussi été directeur artistique d'événements d'art numérique ou commissaire d'expositions dédiés aux nouveaux médias dans l'art, tout en dirigeant le ZKM de Karlsruhe.

Tout le monde connaît votre travail de théoricien et de commissaire d'exposition, mais c'est tout d'abord en tant qu'artiste que vous investissez la scène artistique. De me souviens de votre installation "Possible" (1967), de son effet de surprise ! L'illusion, tout comme la surprise, ne seraient-elles pas des notions récurrentes dans les arts médiatiques ?

Les êtres humains sont dirigés par les illusions. Vous pouvez appeler cela le désir, la motivation, ou toute autre chose, le fait est que l'illusion n'existe pas. C'est un espace de possibles. Vous savez qu'elle n'existe pas, mais vous pouvez la concrétiser. Je ne dirais jamais cela au sens platonique, classique ou ontologique, qui fait la distinction entre réalité et possibilité. Je dis simplement que le possible est inscrit dans le réel (...).

Wittgenstein a dit, le monde est ce qui existe. Ce n'est pas vrai. Le monde est bien plus, c'est ce qui n'existe pas. De sorte que l'espace du possible est beaucoup plus

vaste que l'espace de ce qui existe. Ce qui existe dépasse ce que nous pouvons conceptualiser. Ce que nous pouvons formaliser par le langage est moindre par rapport à ce que nous pouvons conceptualiser. Normalement, les gens pensent qu'il est possible de décrire entièrement une chose. En fait, nous pouvons penser à beaucoup plus que ce que nous pouvons décrire par le langage. Mais ce qui existe dans la nature dépasse ce que nous sommes capable de penser. On ne peut l'approcher que lentement. En ce sens, le monde est un continuum du possible, de ce qui n'est pas fermé.

Autrefois, l'expression la plus pure de cette idée était la science. Puis, pendant longtemps c'est devenu l'art. Aujourd'hui, ce n'est plus le cas, mais longtemps, l'art s'est apparenté à la science (...). La surprise et l'innovation font toujours partie de la science, de l'art aussi, tant qu'il se situe dans la même veine que la science.

De nos jours, l'art est une chose à part...

Cela a commencé avec le postmodernisme, car avec lui on pouvait faire des citations. Il n'était pas nécessaire, comme dans l'art moderne, d'avoir recours à l'innovation. Ainsi, le postmodernisme a tué l'illusion, la science, etc. Je pense qu'un art de bonne qualité contient toujours un élément de surprise. C'est ce que j'essaie de faire dans mon travail (...). J'ai envie de surprendre à la fois d'un point de vue technique et conceptuel.

Vous avez été le Directeur Artistique d'"Ars Electronica", le premier des festivals dédiés aux pratiques artistiques émergentes.

Le succès grandissant de telles manifestations, notamment en Europe, ne trahit-il pas l'incapacité des institutions muséales à intégrer de telles pratiques ?

Le plus grand problème c'est le marché. J'ai observé que les œuvres des plus grands artistes des médias — comme Bill Viola ou Nam June Paik — ne sont jamais vendues aux enchères (...). Le marché des enchères concerne seulement la sculpture, la peinture et les arts graphiques. Même lorsque vous portez un nom célèbre comme Bruce Nauman, qui fait des installations vidéo et des sculptures, ses sculptures sont vendues aux enchères, mais pas ses œuvres vidéos. L'acceptation de l'art des médias s'est opérée par les festivals et les biennales (...).

La plupart des musées ont encore peur des médias, ils suivent la logique du marché, ils exposent toujours les mêmes artistes, les artistes du marché (...).

Nous avons donc besoin de plus en plus de biennales et de festivals. C'est malheureusement la seule plateforme où l'art des médias peut être montré.

Vous comptez parmi ceux qui ont théorisé sur le virtuel ou l'interactivité. Or n'est-

ZKM.



© PHOTOS: ULI DECK

ce pas la meilleure des définitions relatives à l'interactivité que vous donnez en 2008 Lorsque vous présentez "Fiat Lux" (1967), de Yaacov Agam, à l'entrée de La Biennale d'Art Contemporain de Séville ?

C'est l'œuvre parfaite pour expliquer ce qu'est l'interactivité. Cela signifie que le spectateur est au même niveau que le commissaire. Yaacov l'exprime très bien.

Fiat Lux, vient précisément du fait que la lumière artificielle prend sa source dans l'électricité. Les Arts Électroniques contiennent toujours le mot "électricité" et plus petite particule d'électricité est l'électron. Les Arts Électroniques sont en fait un travail sur la lumière artificielle (...).

La différence entre l'art numérique et la vidéo, le cinéma ou la photographie, c'est l'interactivité. Aucun de ces autres médias ne peut être interactif. Le cœur même de l'art électronique c'est l'interactivité.

À l'heure actuelle, nous avons accès à toutes ces plateformes de réseau, toutes ces révolutions soutenues par les médias sociaux. Les médias sociaux ont pour effet l'interactivité des médias électroniques (...).

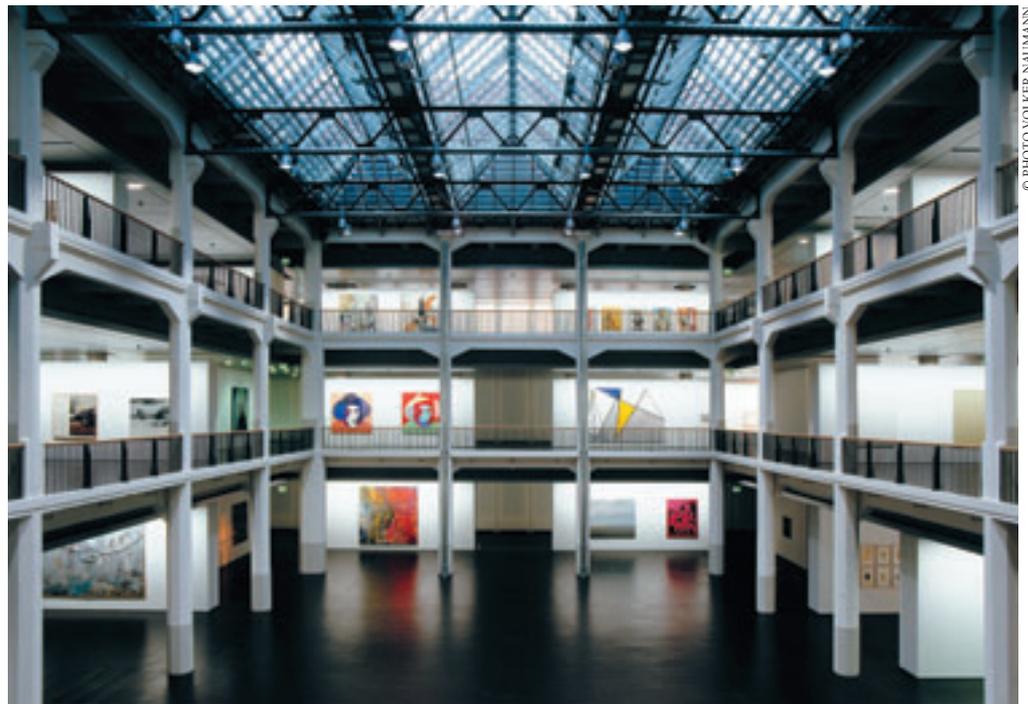
La récente exposition "Digital Art Works", au ZKM, s'articulait autour des problématiques de conservation des œuvres numériques. Est-ce si important de préserver des œuvres que l'on pourrait aussi bien considérer comme éphémères en les documentant avec des médias appropriés comme on le fait pour les installations "in situ" ou les performances artistiques ?

La conservation de ces œuvres éphémères, le fait de les conserver sur la durée est un problème de taille. C'est un projet crucial sur lequel nous travaillons au ZKM.

Nous possédons nos propres laboratoires et de nombreux artistes le savent et viennent nous demander de l'aide.

Je pense qu'il s'agit de l'élément essentiel : comment voulez-vous conserver les œuvres vidéo qui utilisent de vieux moniteurs ou les œuvres de Dan Flavin à base de lampes fluorescentes (...). Nous avons des tubes cathodiques. J'ai donc acheté, environ 400 vieux moniteurs et des choses de ce genre tant qu'il est encore temps (...). J'ai vraiment envie de devenir le Louvre de l'art des médias des 500 prochaines années.

De même avec notre exposition *Video Vintage*. Avec une œuvre vidéo, les spectateurs devant leur poste de télévision observent les spectateurs à l'intérieur de ce téléviseur. L'erreur concernant cette télévision est la projection d'une œuvre de Bill Viola sur le mur, comme au cinéma (...). Avec l'idée du spectateur inversé, il devient évident que la cassette vidéo doit être visionnée sur un moniteur. Vous ne pouvez pas la regarder comme un film. C'est comme si dans les arts traditionnels quelqu'un disait "c'est une peinture" alors qu'il s'agit d'une aquarelle.



© PHOTO VOLKER NAUMANN

Dans l'art classique, on a l'aquarelle, l'aquarelle... Il existe des centaines de nuances dans les catégories de dessins, d'arts graphiques et de peinture. Personne ne laisserait passer un catalogue où il serait dit qu'il s'agit d'une peinture alors que l'on voit un dessin. C'est idiot. Mais dans les médias, nous avons un sacré niveau d'idiotie. Les gens disent que c'est un film, mais c'est une vidéo. Les gens disent que c'est une vidéo, mais c'est un film (...).

L'art des nouveaux médias n'offre-t-il pas l'occasion de revisiter l'histoire de l'art au travers de pratiques réactivées ?

Un grand pan de l'art moderne, comme le pop art et l'art cinétique, a été redécouvert grâce à l'expérience des médias.

Cela remonte à la peinture romantique, la peinture de paysage et, encore plus tôt, à la perspective. Matisse a fait des plaisanteries : *si quelqu'un peint une perspective, c'est comme s'il faisait un trou dans le mur.*

Lorsque quelqu'un peignait une perspective, tout le monde voulait une surface plane, à l'ancienne. Nous avons aujourd'hui des ordinateurs qui contiennent toutes ces variables pour pouvoir faire des objets merveilleux dans l'espace. Nous avons redécouvert la perspective (...).

La récréation par Bill Viola de peintures classiques a ouvert les yeux de beaucoup de gens, les obligeant à observer de plus près des mondes d'artistes, à voir les choses différemment. La plus grande victoire de l'art des médias n'est pas seulement qu'il existe, mais précisément l'influence que les médias ont sur la peinture et la sculpture. Aujourd'hui, de nombreuses sculptures, tout comme le land art ou l'art de la performance, sont documentés par la photographie et la vidéo. C'est le seul matériau qu'il nous reste. On peut donc dire que les médias sont devenus le matériau exclusif de la sculpture et des performances. Nous produisons pour les médias.

Ainsi, le triomphe des médias réside dans les effets qu'ils produisent sur des formes d'art qui leur sont antérieures (...).

ZKM.

Dans une société façonnée par les technologies du numérique, les artistes exploitant ces mêmes technologies ne sont-ils pas les plus à même pour nous donner des lectures ou interprétations du monde ?

C'est précisément mon axiome. Cela a commencé avec Seurat, le maître, le plus scientifique des impressionnistes. Il a dit, *je tiens à donner une image de mon temps avec les moyens de mon temps.* Quand notre monde est créé par les médias électroniques, les artistes sont les plus à même de donner une image du monde contemporain en utilisant les moyens par lesquels le monde contemporain se construit. Ainsi, dans 100 ans, quand les gens voudront savoir comment c'était au 20^e siècle, ou dans 200 ans comment c'était au 21^e siècle, les meilleurs témoins seront les arts des médias — que ce soit des installations vidéo, des installations informatiques ou autres. ■

+ D'INFO:

Peter Weibel
< www.peter-weibel.at >
ZKM
< www.zkm.de >

INTERVIEW PAR DOMINIQUE MOULON
LE 02 NOVEMBRE 2012, À KARLSRUHE, EN ALLEMAGNE

ZKM.



© PHOTO FABRY