



Samedi 10 novembre 2012 // 20h30

DE L'ART PRÉHISTORIQUE À L'ART NUMÉRIQUE

Conférence/Projection/débat

Où comment une pratique picturale ancestrale pré-cinématographique peut nous éclairer sur les enjeux des images numériques d'aujourd'hui ?

1)

LES VERTIGES DU TEMPS (PRÉ)HISTORIQUE DE L'ART VIDEO ET DU CINEMA

en présence du paléontologue Marc Azéma, spécialiste de l'art pariétal, réalisateur et auteur du livre La préhistoire du cinéma (Origines paléolithiques de la narration graphique et du cinématographe) aux Éditions Errances, 2011.

En 1995, fut célébré en grandes pompes le 100^e anniversaire du cinéma en prenant comme date de référence la première projection « payante » des films des Frères Lumière. Certainement pour réparer la mauvaise appréciation des Lumière qui ne voyaient pas d'avenir commercial à leur invention.

En 2013, les Instants Vidéo célèbreront 50 ans d'arts vidéo, rendant ainsi hommage à trois artistes pionniers qui firent chacun en 1963 un acte d'une incroyable et insolente pertinence. Le Coréen Nam June Paik expose à la galerie Parnass de Wuppertal treize téléviseurs « préparés », l'Allemand Wolf Vostell projette son dé/collage télévisuel *Sun in your head* et le Français Jean-Christophe Averty présente sur la télévision publique la première émission d'une sulfureuse série intitulée *Les raisins verts*.

Qu'il s'agisse du cinéma ou de l'art vidéo, il est indéniable que les dates d'origine choisies peuvent être remises en question. Il a existé auparavant des œuvres qui auraient très bien pu être retenues comme point de départ. Les historiens s'en sortent en qualifiant leurs auteurs de précurseurs. Tout va dépendre des critères d'appréciation.

Pour cette année 2012, nous avons souhaité marquer notre goût de l'insolence *historiciste* en déclarant que les gestes précurseurs de l'art vidéo (et du cinéma) remontent à plus de 30 000 ans en arrière, aux temps préhistoriques donc.

Pour démontrer cela, nous avons le plaisir d'accueillir Marc Azéma (Docteur en préhistoire) dont le travail porte essentiellement sur l'étude de la représentation du mouvement dans l'art pariétal paléolithique.

Nous découvrirons que les artistes de la Préhistoire ont mis au point des processus de décomposition du mouvement présentant l'existence de l'une des caractéristiques fondamentales de la perception visuelle : la persistance rétinienne, sans quoi le cinéma n'aurait jamais existé. Nous verrons le rôle que jouèrent les variations de lumière pour donner l'illusion du mouvement. Qu'il existait des œuvres qui peuvent s'apparenter à ce que nous appelons aujourd'hui des installations, multiplication des écrans dans l'espace formant une unité. Que les artistes préhistoriques accompagnaient parfois ces « spectacles » de compositions sonores. Qu'ils avaient inventé des technologies pour mettre en mouvement des dessins d'animaux.

Au-delà de l'anecdote joyeuse du constat que l'homme a toujours pensé avec des images en mouvement dès lors qu'il y a montage de plusieurs plans, les travaux de Marc Azéma interrogent

notre rapport au temps. La phrase de Faulkner qu'aime tant citer Jean-Luc Godard prend ici toute son ampleur : « Le passé n'est pas mort, il n'est même pas passé ». Ce qui revient aussi à nous interroger sur ce qu'est le présent. N'est-il pas, au bout du compte, qu'un point d'intersection entre le passé et l'avenir ? Le passé devient alors autre chose qu'un simple objet de mémoire. Les œuvres réalisées aujourd'hui peuvent dialoguer avec celles produites il y a 30 000 ans si nous sommes capables d'établir des rapprochements entre des images, des pensées et des techniques d'alors, avec nos préoccupations d'aujourd'hui. Le passé n'a d'intérêt que s'il devient du présent pour pouvoir se tourner vers l'avenir.

2)

LES VERTIGES DU TEMPS (POST)HISTORIQUE DES ARTS NUMÉRIQUES

Projection/discussion en présence de Anabela Costa (Portugal)

Où sont les grottes *préhistoriques* que nos successeurs sur cette planète découvriront dans 10 000 ans ? Quel art pariétal leur posera question quand ils essaieront d'imaginer les images mentales que nos artistes réalisaient ? « Une image, la trace de ce qu'il y aura après... », dit Godard.

Les grottes du XXI^e siècle ne sont-elles pas nos ordinateurs avec leurs parois numériques ? Qu'est-ce que ces images disent de nous, de notre vie, de nos rêves, de notre environnement ?

C'est pourquoi nous avons décidé de tenter le plus grand écart historique en proposant, après une plongée vertigineuse dans l'art pariétal préhistorique, de porter un regard sur une œuvre entièrement réalisée avec des outils numériques par l'artiste portugaise Anabela Costa : *Landscape* (2012, 10'40). Costa part du principe que les paysages qui nous entourent sont eux-mêmes des productions culturelles et c'est en tant que telles, en tant que représentations mentales qu'elle les aborde avec ses outils numériques. Hier comme aujourd'hui, l'artiste ne reproduit pas une réalité objective, il produit des effets de vérité.

3) 22h30

L'ODYSSEE PERFORMANCE MULTIMEDIA de Jean Voguet et Philippe Boissard (France, 2011)

« Le titre de l'Odyssée renvoie intuitivement à celle inaugurée par Homère, et qui a hanté l'occident tant littéraire et ceci jusqu'à Joyce, que philosophique, aussi bien chez des penseurs comme Adorno que chez Derrida. Cette création n'est aucunement une mise en espace de l'aventure d'Ulysse, mais se nourrissant du fond problématique de la quête d'identité, de la magie du cercle et de la circularité, elle tente de rendre matérielle et sensorielle cette question centrale que pose Homère. Chaque live se constitue comme un parcours à travers des stations hallucinées graphiquement. L'Odyssée pose la question de l'identité d'un homme par le biais d'un parcours circulaire : une circum-navigation ponctuée de stations, de lieux propres à toute mutation. Ulysse est le lieu de la métamorphose, il est réellement un spectre : seuil de décomposition du sens. C'est précisément cet angle que poursuit la création proposée. Elle réinvestit la question de l'identité mais à travers le médium de la musique acousmatique et d'autre part les possibilités visuelles et poétiques liées à la génération 3D en temps réel. La narration circulaire est une matérialisation sensorielle de cette question de l'identité : une forme d'errance où les stations, les suspensions, se condensent comme lieu de mutations sonores et visuelles. Chaque station se déploie comme métamorphose des rapports entre médiums. Il s'agit bien d'une narration, dont les éléments du récit, les liaisons, ne sont plus inscrits linguistiquement, même si en lambeaux, le langage apparaît esquisse des indices des indices de l'œuvre d'Homère, mais médiumniement. Ce travail cherche à présenter concrètement cette quête, en tant que le son et l'image par leurs aventures, sont les lieux de cette présentation. L'Odyssée est une errance transposée dans une cartographie virtuelle et s'intéressant au cheminement particulier que permettent les maillages technologiques actuels. Les artistes interagissent en temps réel en fonction de la création de chacun. L'œuvre n'est jamais figée puisqu'elle se construit sur des rapprochements spontanés et aléatoires. »